掌机迷 POCKET GAMER

总力特辑

圣诞节礼物，你想好了吗

口袋妖怪的黑色档案

零售价5.80元

2006年23期 Vol.69

掌上动漫坛互动栏目

ACG小站

口袋迷CLUB互动栏目

口袋妖怪道场

全新人气游戏专区

JUMP WORLD

完全攻略

圣女贞德
最终幻想6
JUMP究极明星大乱斗
我们的太阳 强戈和萨巴塔

电子天下

ISSN 1672-8866



2007年杂志订阅超市

全年80折！半年85折！省钱看得见！

邮资免取

电子游戏软件

全年订阅
2007年(1～24期)
VOL.196～219
原价9.80元×24=235.2元
全年优惠价：**188**元
省¥47.2

半年订阅
2007年(1～12期)
VOL.196～207
原价9.80元×12=117.6元
半年优惠价：**99**元
省¥18.6



电子天下·掌机迷

全年订阅
2007年(1～24期)
VOL.71～94
原价5.80元×24=139.2元
全年优惠价：**111**元
省¥28.2

半年订阅
2007年(1～12期)
VOL.71～82
原价5.80元×12=69.6元
半年优惠价：**59**元
省¥10.6



动感新势力(普通版)

全年订阅
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元
省¥23.6

半年订阅
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元
省¥9.8



动感新势力DVD(豪华版)

全年订阅
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元
省¥36

半年订阅
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元
省¥14



TOYS(酷玩意)

全年订阅
2007年(1～12期)
VOL.10～21
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元
省¥23.6

半年订阅
2007年(1～6期)
VOL.10～15
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元
省¥9.8



SO COOL(搜酷)

全年订阅
2007年(1～12期)
VOL.15～26
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元
省¥36

半年订阅
2007年(1～6期)
VOL.15～20
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元
省¥14



订阅须知

1、原次世代商城会员订阅杂志优惠同上，不再享受额外优惠。
2、如以上杂志中途涨价，不另外收费。
3、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
4、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。
5、订阅截止日期：2006年12月20日。

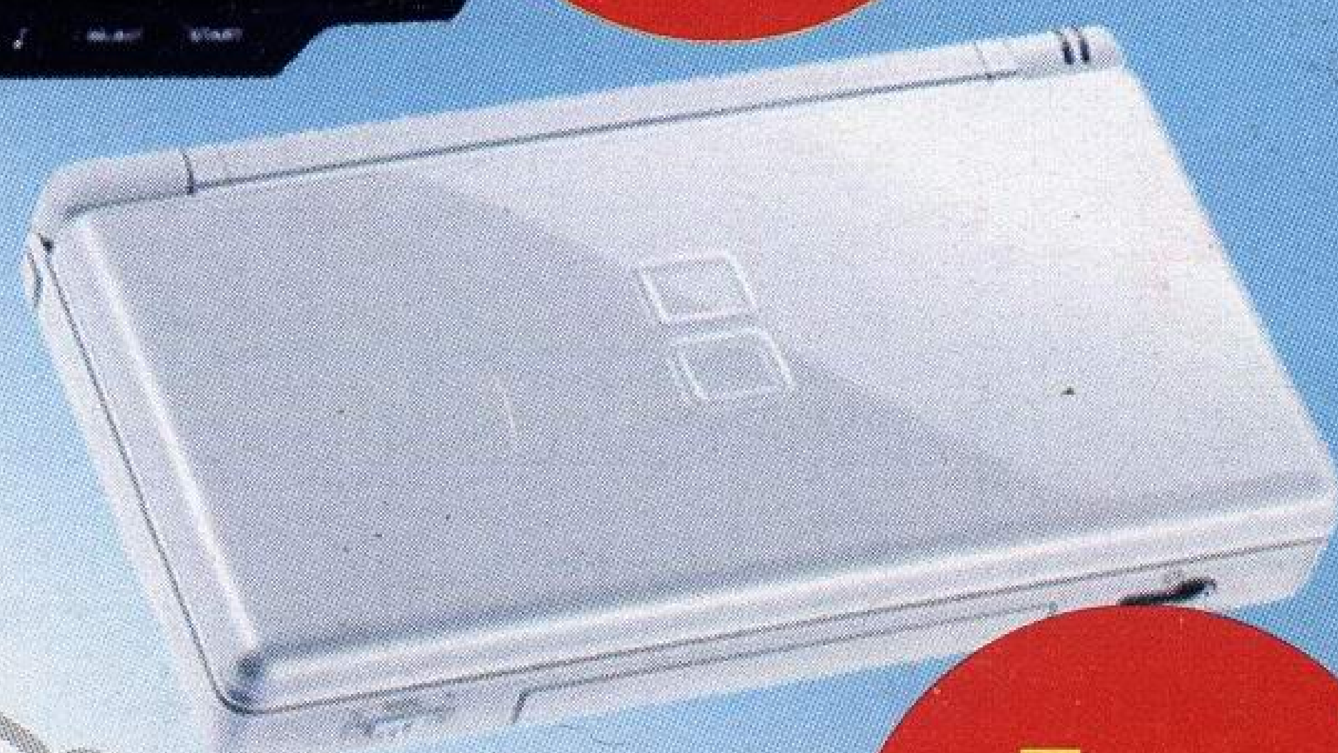
次世代传媒 VGAME.CN

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177 010-64472180

掌机迷2006年第23期抽奖



PSP豪华版 1名



NDSL主机 1名



acekard 烧录卡 7名



G6L 烧录卡 6名



EWIN2-Micro 烧录卡 3名



SC-MINI 烧录卡 6名



EWIN2-SD 烧录卡 3名



EWIN2-MINI 烧录卡 3名



EZ4 烧录卡 5名

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.69的抽奖活动截止时间为12月31日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

67期中奖名单

PSP

地区	姓名
浙江乐清	候云亮

NDSL

地区	姓名
黑龙江双城	朱宁

G6L 烧录卡

地区	姓名
陕西宝鸡	刘欣
福建福州	华超
广东吴川	李星
天津	林桦
辽宁葫芦岛	江名伟
广西北海	梁健

SC-MINISD

地区	姓名
陕西西安	何嘉龙
天津	陈步
新疆石河子	薛自强
湖北潜江	唐邵
河北张家口	李响
安徽六安	马建文

EZ-FLASH4

地区	姓名
山东淄博	车向军
河北唐山	刘瀛
上海	张升
福建龙岩	蒋宇杰
河南登封	毕舜尧

EWIN2-SD

地区	姓名
广东珠海	林燕东
重庆	崔翱
四川成都	冯志鹏

EWIN2-MINI

地区	姓名
上海	谷晨
河南濮阳	刘华乾
湖北黄石	杨晓来

EWIN2-Micro

地区	姓名
北京	罗小军
上海	穆欣
江苏海门	侯玉

SO COOL

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW 萧亚轩ELVA

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2007 JAN
01

推广价:15元

拓荒时尚风 [层次美学 + 奢华主义 + 粗旷时尚 + 休闲混搭]

DEADWOOD STYLE

[PART 1] NEW FRONTIERSMAN 新·拓荒民族~强烈夸张的STYLE呈现化外国度时尚感
[PART 2] WINTER STRATEGY 冬流实用穿着~3件POWER ITEM搭配出实用的4种冬流主题风格

12月下旬全国上市热买中!!



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



最新口袋游戏推出啦，《口袋迷》本辑特别奉上独家超深度研究，同时还有隐藏要素大揭露，不可错过！除此以外，本期赠送超精美口袋神奇徽章以及皮卡丘造型记事本，绝对独家！还有正版游戏大抽奖哦！

口袋迷(6)

■定价：18元　接受邮购



两枚DVD超精美画质。日文、中文、罗马音三层可选字幕。附全彩MTV说明书。赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历

琉璃MTV

■定价：19.80元　圣诞节发售



全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内。口袋妖怪十周年纪念RAH综述，敢达模型上市一手资讯，五星物语、飞跃巅峰、超兽机神、圣衣神话、死亡游戏李小龙12寸可动、幽灵骑士、全方位满足你对玩具的挑剔胃口。

TOYS(10)

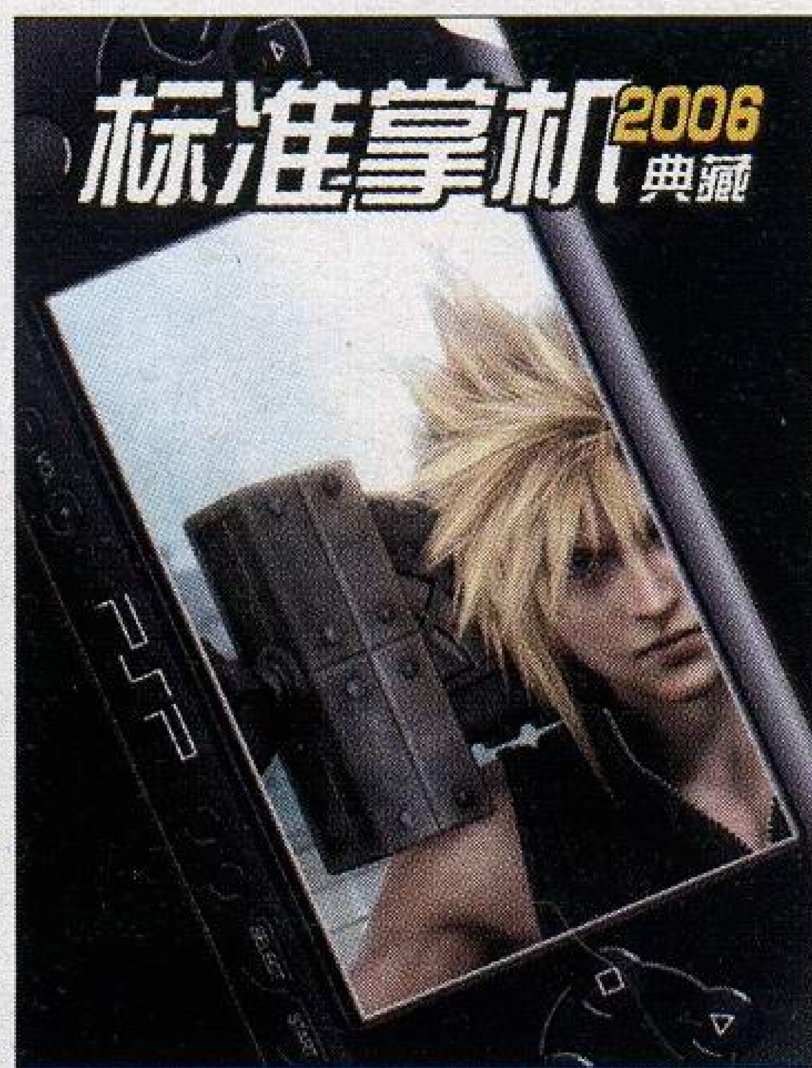
■定价：9.80元　12月下旬



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今冬潮流颠峰。最新的冬季服装服饰潮流强势推出。最酷的内容、最新资讯、前沿人物强力现身、快快迎接跨年最新情报。

SO COOL 2007年第(1)期

■定价：15元　12月下旬出版



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购



卷首大特辑：三大次世代主机大比对！本期特别赠送《电击收藏DVD》光盘。五大热门游戏完全攻略奉献，绝赞上市！

电子游戏软件2007年第1期

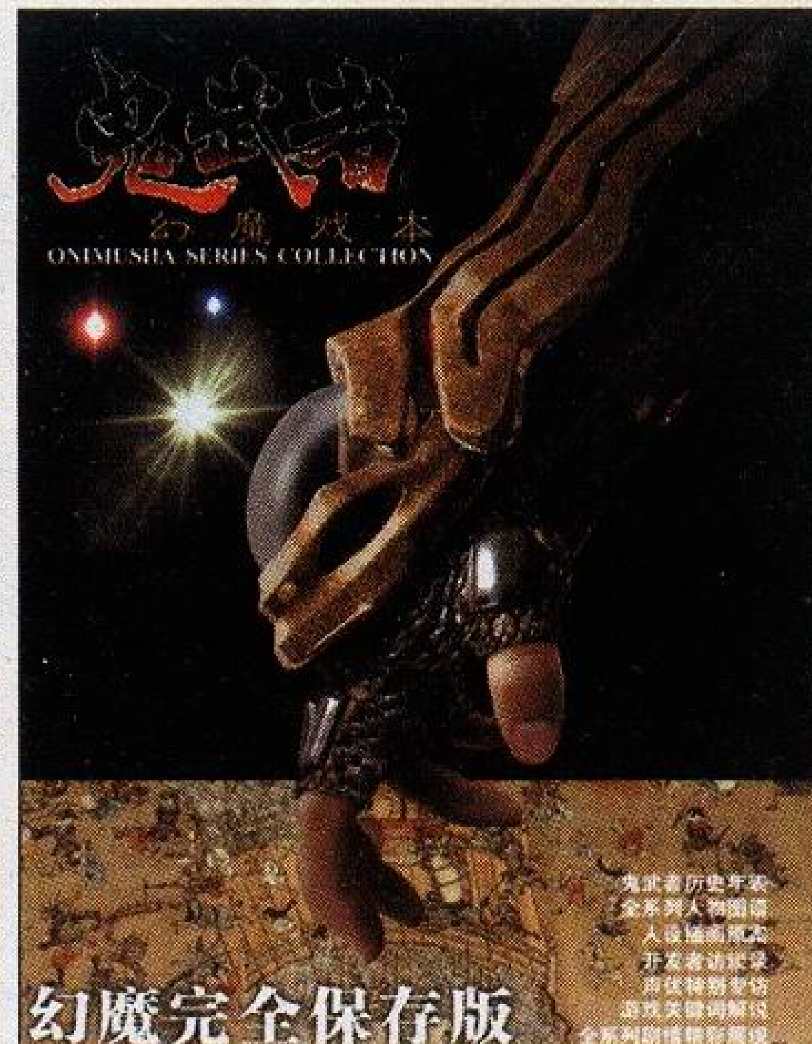
■定价：9.80元　12月14日上市



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元(少量库存)　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者　幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购



圣诞特辑强势推出，纵览近期精彩游戏。口袋妖怪黑色档案，王牌大作背后充满坎坷。全新互动栏目登场，ACG小站紧密连结动漫与掌机。四部游戏大作攻略，内容精彩无限。

掌机迷69期

■定价：5.80元　12月15日出版

电子游戏软件

2006年第1～24期、2007年第1期	9.80元

动感新势力

27～29、36、38～41、43～46期	9.80元
43、45、46期DVD豪华版(44期已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

第51～69期	5.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季	15元
2006年1～12期	15元
口袋迷(6)	18元
动新琉璃MTV(新)	19.80元

06年标准掌机典藏	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1～10)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者　幻魔戏本	19.80元
动感新势力水晶DVD(少量库存)	29元

注：口袋迷1～5、05年标准掌机典藏已全部售完、最终幻想XII完全攻略本已售完请勿汇款

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010－64472177/64472180　邮资免取



■封面主题 口袋妖怪■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF
编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘浩
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹、月莺
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.69 2006/23

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

新闻中心

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

玩乐吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

这次我们给读者准备了一次惊人的游戏介绍页面，整整8页的超大容量！看了这些介绍之后，是不是对本作期待大幅提升了呢？



NDS	CAPCOM	2006年12月14日
	ARPG	人数1人/5040日元
流星洛克人		对应Wi-Fi

和狼洛克的相遇改变了昴的命运！

主人公星河昴本来是一位开朗的少年，但是在三年前父亲行踪不明后，因为父亲失踪受到了刺激的星河昴没有振作起来，继续着连学校都不去的日子。但是在和狼洛克相遇后，得到了变身能力的他，心底在一点点地产生变化。之后被卷入了各种匪夷所思的事件，而且这些事件和同学关系很深。

所有的“流星洛克人”都会再次集结！



←昴和狼洛克融合后电波化的形态就是「洛克人」！之后两人的战斗开始了！



←在展望台和FM星人狼洛克相遇了！似乎狼洛克正在受到电波病毒的追杀……

打开菜单画面使用信息和记录功能！

利用游戏设定中携带电脑的便利机能，然后将机能做成卡片模式。卡片模式有战斗卡片和学习程度等等，是非常便利的模式！

游戏中打开菜单画面，就能使用各种各样的机能。根据现在的菜单画面，我们先介绍战斗卡片、道具、信息邮件这3种机能。

战斗卡片

文件夹中可以放30张战斗卡，战斗时可以使用这些卡片，可以进行编辑。

把强力卡片放入文件夹中！！

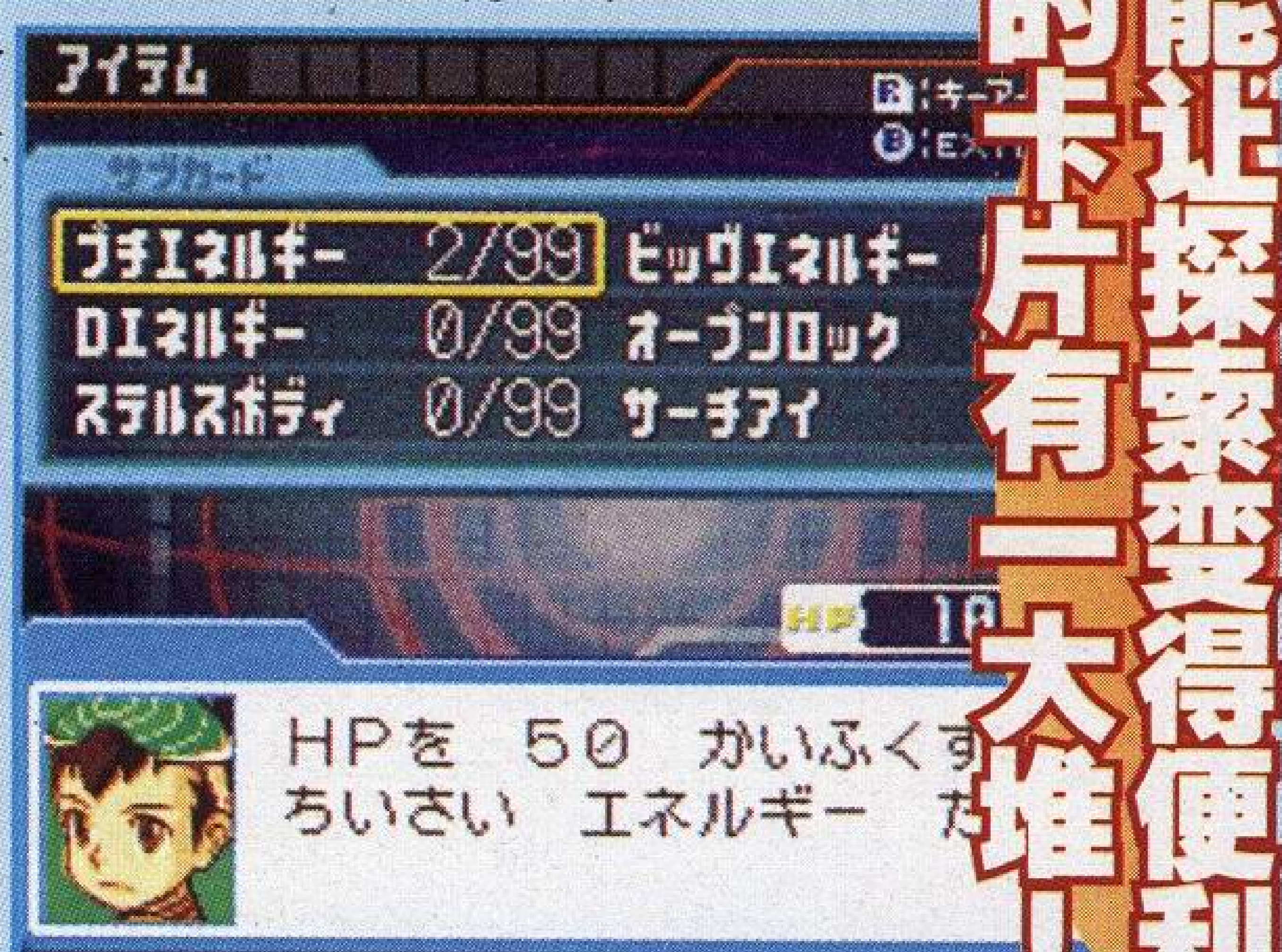


→强力卡片不要忘记放入文件夹中，不然无法在战斗中使用。

道具

恢复HP、让遇敌几率下降的道具卡片。此外还有过关必备的钥匙卡！

能让探索变得便利的卡片有一大堆！



→道具卡片种类非常多，全部收集起来也是游戏乐趣之一。

信息邮件

在《流星洛克人》这个游戏中，不只是游戏世界里的各种角色都会给自己发送电子邮件，另外在现实中成为朋友的玩家也可以在他的游戏世界中发送信息给自己。面对其他玩家的邮件，需要自己写内容回信才行。另外信息邮件可以传送战斗卡片！这是进行交流和道具传送的最重要的办法。各个版本中也许会有其它版本无法得到的道具，这个时候道具的交换就是全道具搜集的必备工具。



可以把战斗卡片作为礼物!!



↑游戏中的角色也会各自给玩家的角色发送信息，里面有不少有用的情报。

暗号邮件

如果在信息邮件中输入暗号文字送出，那么就会得到道具!!

如果把暗号文字写成信息发送给游戏中的管理者卫星，就会送给你非常特殊的道具！暗号文字不仅仅出现在游戏中，只要回答出《流星洛克人》关联的谜题就能得到，现在实际演练一下发送暗号文字的流程。

进入邮件编写画面



←在菜单选择写邮件，然后对象是管理者卫星。

输入邮件名为“あんごう”(暗号)



→在邮件编写画面把邮件名写为「暗号」，选择「OK」。

输入暗号正文



←输入暗号后选择发送，如果暗号正确，管理者卫星就会回信。

主人公 星河 昴

小学5年级，是个心地善良的少年，将来的梦想是成为父亲那样的宇宙飞行员。他十分憧憬父亲，想继续变强，成为像父亲一样拥有正义感的男子汉。和狼洛克融合后变身为洛克人！

把卡片插入携带电脑！

版本的区别



↑这是拥有狮子形态的炎属性洛克人的必杀技！向敌人放出巨大的火球！

凭借卫星的力量变身为新的姿态!! 你的选择是!?

在《流星洛克人》的世界里，有“天马”、“狮子”、“龙”这三个卫星，昴可以凭借它们的力量进行新的变身！现在介绍一下各位不一样的管理者。



↑天马形态的洛克人是水属性的！能够使用水属性必杀技！

流星のロックマン PEGASUS ペガサス

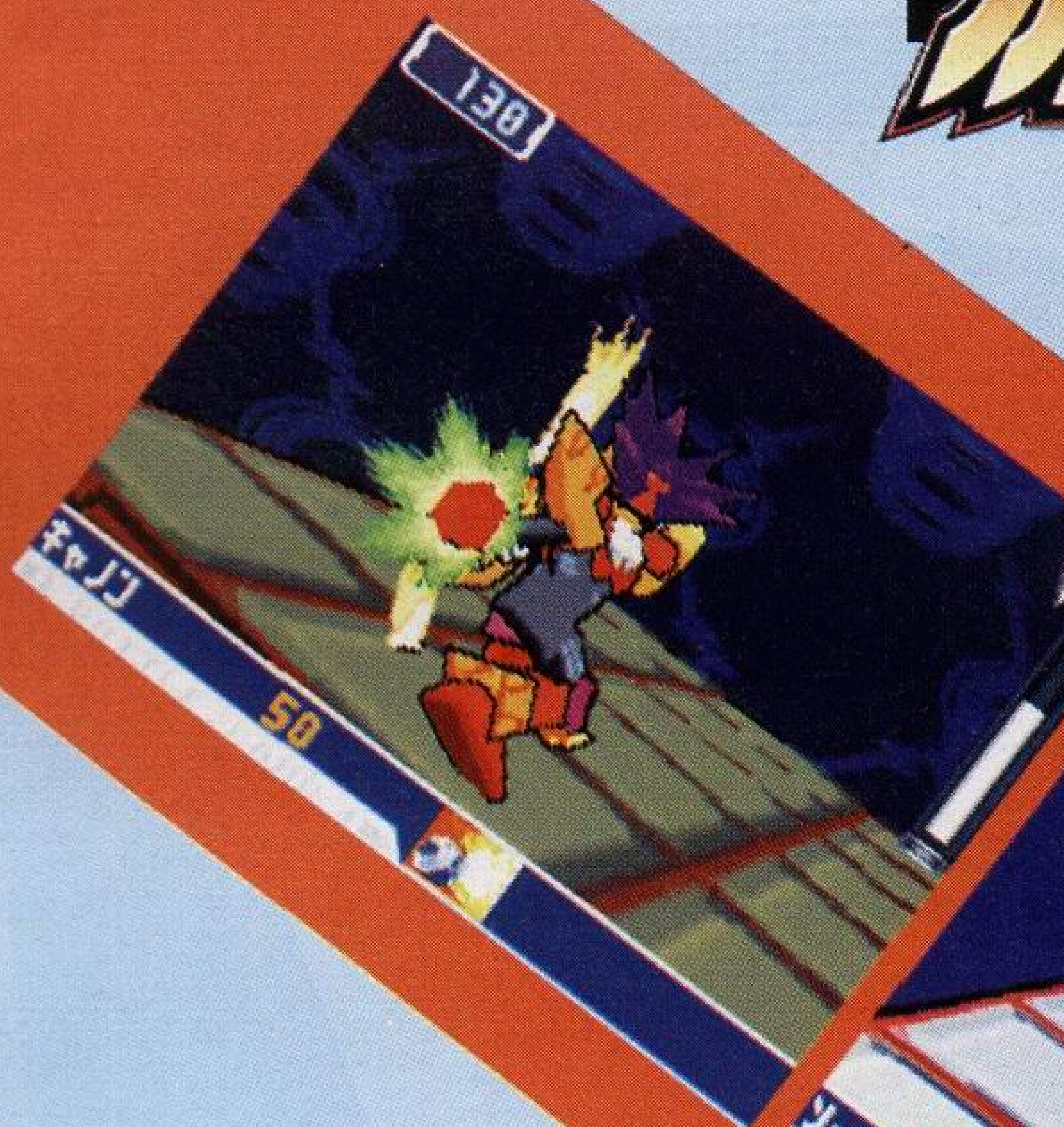
洛克人 寒冰之天马

狮子王GX

变身为狮子形态的洛克人，这个洛克人的属性是炎！拥有烧尽一切的力量！变身后能够使用大威力的炎属性必杀技，并且可以召唤卫星狮子出现攻击！火焰是大部分游戏里面最基本的属性，代表着强大的攻击力，相信这个版本的洛克人是攻击力最高的。









洛克人 火焰之狮子

↓天马形态的洛克人也许会拥有飞行的能力！



与天马合体!!

洛克人 绿之神龙

流星のロックマン DRAGON ドラゴン

拥有龙一样的姿态的木属性的洛克人，和龙融合后的形态！必杀技是身体高速回转产生巨大的龙卷风！



↑这是和龙合体时候的的姿势。



→木属性一点也不比前两种属性弱。







在通信对战时的锁定！

在通信对战的情况下就是处于正面的对手也不能锁定。但是只要对手躲在角落里，就可以进行锁定！

对手躲在角落的话就能锁定！





←只要处于这个位置的话，就可以锁定并使用战斗卡片攻击。

卡片的使用方式将左右战斗的胜负!!

可以放30张战斗卡片进入文件夹中，之后战斗卡片会随机出现在下画面里，此时就可以选择要使用的战斗卡片。对应情况正确地使用战斗卡片，正是左右胜负的关键点。使用了一次的战斗卡片就不会再次在本次战斗中出现，但是并不是消失，在下一场战斗开始后又会重新出现。另外如果战斗卡片出现连锁效果的话，那么这个回合就可以再多出一张战斗卡片！



←卡片出现连锁的话，就会多出一张卡片！自如运用连锁将让战斗非常有利！

用狼洛克攻击配合战斗卡打击躲在深处的敌人!!

在战斗模式中按下十字键的“下”，就会进入狼洛克锁定敌人的特殊模式。对处于正面的敌人进行了锁定之后就会进入锁定状态。这时候选择战斗卡片，就会瞬间移动到敌人面前给予打击。这种方法对躲在后方的敌人非常有效，此外进行通信对战时也能进行锁定，但是要锁定对手的洛克人就必须在对方的洛克人位于战场角落的时候，除此外状况锁定不能。锁定在对付游戏中敌人的时候是重要手段。



←只能攻击前一格范围的剑用了锁定就能随意的攻击了。其它武器也可以按此类推，如果是大范围武器的话，不锁定也是可以的。



锁定正面的敌人吧！



狼洛克在搜索敌人的位置！

↑正面会出现箭头的记号。可以锁定在这个范围内的敌人，如果锁定成功会出现锁定记号。正面外只能锁定正好45度的敌人。

→↓可以锁定正面45度角的方向，这在敌人不在正面时非常方便！





锁定住正面的敌人！

具备立体感的极有魄力的次世代战斗模式在此展开

本作的战斗是将在3×5格子的3D立体空间里展开，以现实时间为主轴的动作战斗！面对敌人的攻击必须左右回避，并且使用洛克光球和战斗卡片进行反击！

在触摸屏画面选择卡片

战斗开始前选择好打算使用的战斗卡片，注意战斗卡片只要使用过一次就不会在本次战斗中再次出现。纵向排列的战斗卡片一次只能选择出两张，然后就不能再使用其他行列的战斗卡片。不过如果是写有属性和攻击力的白色战斗卡片的话，即使是不同行列也能选择！卡片的搭配是本作最值得研究的地方，强力的卡片组合可以让游戏难度下降。



同伴力量

同伴出现和主角一起发动连锁攻击！威力相当强大，能给予敌人致命的伤害，根据卡片的不同会出现不一样的同伴。

战斗卡片

能够不断使出强力攻击的卡片。属性、攻击力、攻击范围都根据卡片的不同而有所变化。攻击范围广泛的卡片使用起来很轻松。

卫星力量

使用这张卡片之后会对应"天马""狮子""龙"这三个不同版本变身成相应的洛克人形态。对于有难度的战斗就尽早使用。

要严格操作洛克人的动作来进行战斗！

战斗中必须一边左右移动，一边使用洛克光球和战斗卡片等等对敌人进行攻击！等画面右边的特别槽蓄满以后就又能进入选择卡片的画面。将敌人全灭的话，就可以获得金钱和卡片！

A键使用战斗卡片



←使用左下表示的战斗卡片进行攻击！开始收集强力的卡片吧！强力的卡片对于战斗有很大帮助。

B键是发射洛克光球



←威力很低但是能无限发射的洛克光球。蓄力和连射都可以。

Y键是护盾防御

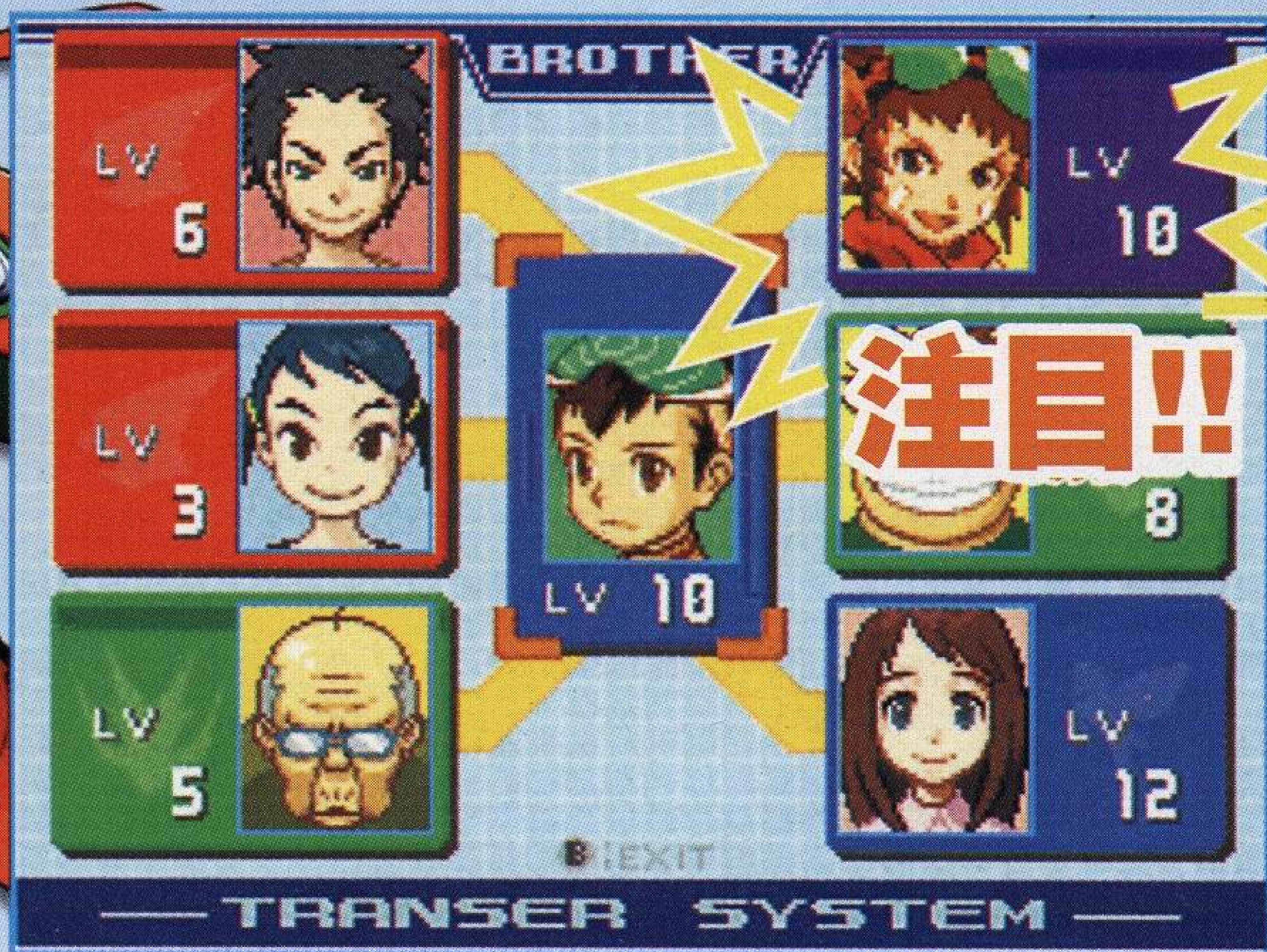


←使用能够防御大部分攻击的护盾进行防御。但是注意不能防御冲撞攻击！

梦幻一般的联动方式再次降临本作!!
将和《我们的太阳 强戈和萨巴塔》进行联动?



从《洛克人4》开始就出现的联动方式这次《流星的洛克人》也完全继承和发扬！这次太阳少年强戈会以“同伴力量”的卡片形式出现！而且太阳枪也会以战斗卡片的形式梦幻登场！





太阳枪作为战斗卡片可以被洛克人使用!!

让人惊讶的跨厂商联动
《洛克人》携手《我们的太阳》

《洛克人》和《我们的太阳》从GBA开始就实现了让玩家惊讶的跨厂商联动，这也许是在向广大玩家示意两家公司的友好和未来合作的态势吧。这次《我们的太阳 强戈和萨巴塔》率先在NDS上发售了，然后《流星洛克人》又紧随而上，联动也是一如既往地继承，能在一款游戏中见到两个公司著名角色让玩家感到兴奋。这让玩家更相信这两款新游戏优秀的品质，我们继续等待着两家大公司在新世代的强强联手，从而带给我们优秀的游戏。

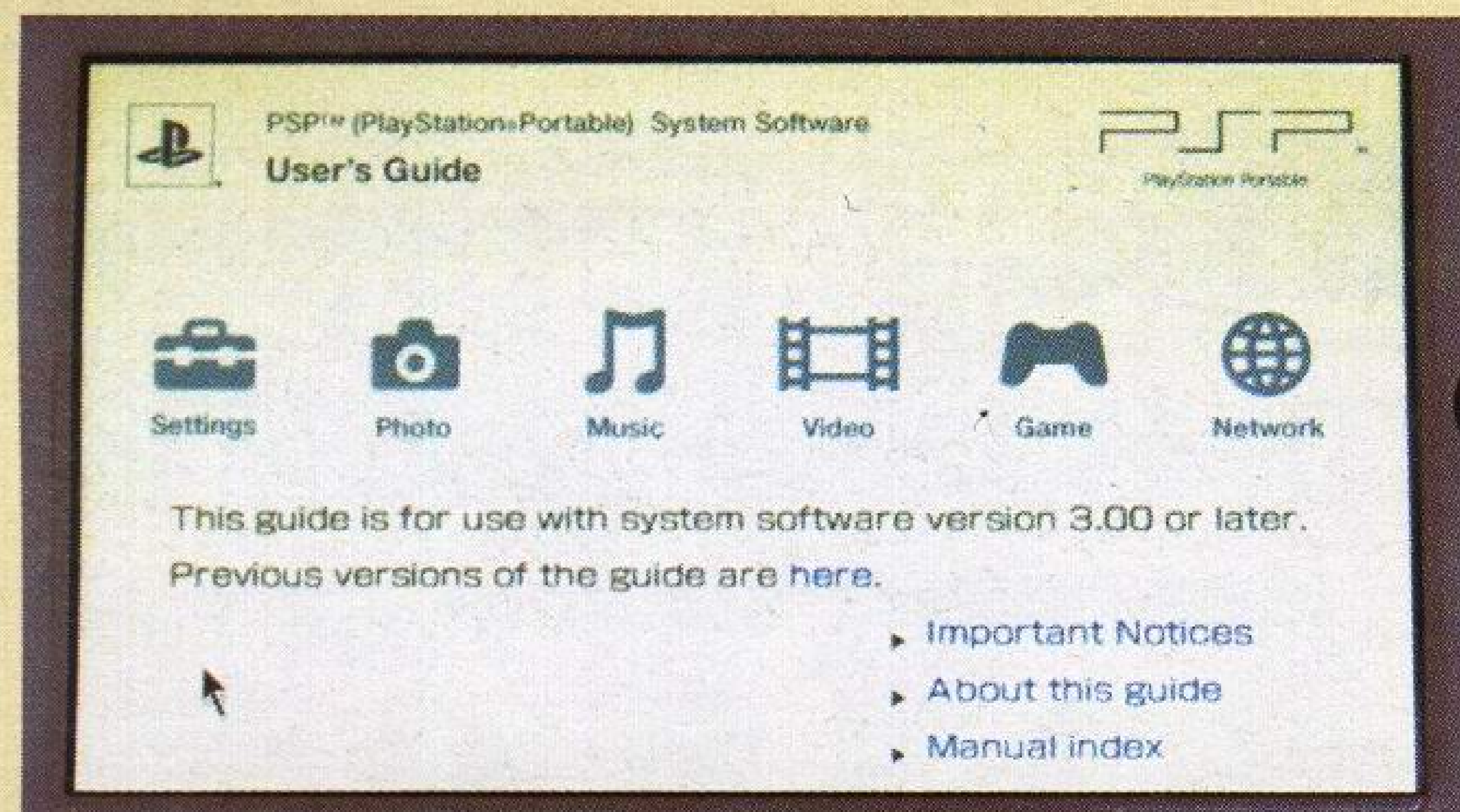


萨巴塔的武器黑暗剑也将成为战斗卡片?

PSP系统进入新时代！PSP和PS3携手起舞！

截止到12月6日，SCE正式放出了PSP的3.02版系统软件的更新下载。本次更新换代加入了PS3远程播放、PS3网络服务游戏下载、识别专用摄像头、音乐播放视觉特效、网上说明书以及UMD自动启动设定等新功能。

本次的系统软件更新是众多玩家期盼已久的重大改版，其序号由2升级为3也象征着PSP在功能设置上已经完成了第二次质变。这次的更新也是应PS3上市之后对PSP进行的同步升级，主要是加强了PSP与PS3主机的连动功能，包括通过无线网络来进行远程播放，以及通过PS3网络服务来下载PS游戏在PSP上执行等等。



更新内容操作详细介绍

◆1、通过PS3下载PS Store内容

步骤：首先在PSP主机上插入记忆棒，然后用USB连接线将PSP和PS3连接在一起，并选择PSP“设定”选项下的“USB连接”，最后选择PS3“网络”选项下的“PLAYSTATION Store”，把已经购入的内容进行下载。要想启动下载内容则是从PSP主菜单中“游戏”选项下的“记忆棒”中进行选择。在游戏中按HOME键就可以进入设定画面。

设定画面中共有四个选项：包括可以从4种按键方案中选择一种的“键位设置”；可以从“原始、普通、全屏幕”当中选择一种显示模式的“画面模式”；可以观看游戏操作说明的“说明书”；以及最后的“结束游戏”选项。

至于新增的PS游戏模拟功能，3.0系统采用的是硬件直接运行的方法，就如同下载运行PSP游戏试玩版一样。而不是软件模拟，然后运行载入的PS游戏ROM。该功能还对应新增的“授权认证”，因此玩家不能自己制作ROM并拷贝到PSP中运行，必须下载官方放出的版本。

◆2、使用PSP遥控PS3功能

步骤：首先需要设定PSP和PS3，分别进入PS3的主菜单，选择“网络→远程模式”和进入PSP的主菜单，选择“设定→网络设定”；然后选择“基础模式（インフラストラクチャーモード）”，并选择“搜索”选项，接着选择PS3的SSID，选择“WPA-PSK”，然后输入WPA密码,最后选择“简单（かんたん）”，通过画面的指示来结束设定。以上步骤完成后在PSP的选项中就会显示PS3的操作界面了。不过包括PS3游戏等一部分功能无法通过PSP来操作。

◆3、关于网上指南

选择PSP主菜单中的“网络→网上指南”，然后就可以通过PSP的网络浏览器来参考PSP操作，算是方便大家查询的网上说明书。

◆4、RSS频道定时设定

可以设定RSS频道的定期信息搜索。在设定的时刻会连接到网络，自动下载已经登录的频道内容。玩家必须把无线LAN的开关开启，并进入睡眠模式，才可以实行RSS频道的自动下载。另外在游戏中进入睡眠模式也无法启动时间设定。

◆5、启用“i-Filter”

首先进入网页浏览器，选择主菜单中的“收藏夹”后就会出现该选项，功能是可以过滤一些不良的恶性网站。不过想要启用该功能需要付费，另外只有日版机才可以设定该项目。

◆6、相机功能

新增的相机功能要求玩家必须配置PSP专用的摄像头，并可以在记忆棒里保存拍摄的照片以及影像。相机模式的基本操作为：R键拍摄；L键观看拍摄的照片或影像；△键显示设定菜单，包括设定拍摄图片的大小、亮度、效果、白平衡等；

×键为结束拍摄模式，返回主菜单；SELECT键是静止拍照模式和摄影模式的互相切换。

◆7、UMD自动启动设定

从主菜单的“设定→主机设定→UMD自动启动”选项中就可以选择装入UMD光盘时是否自动播放。选择“关”之后，在开机时就会直接进入到PSP的主菜单画面。

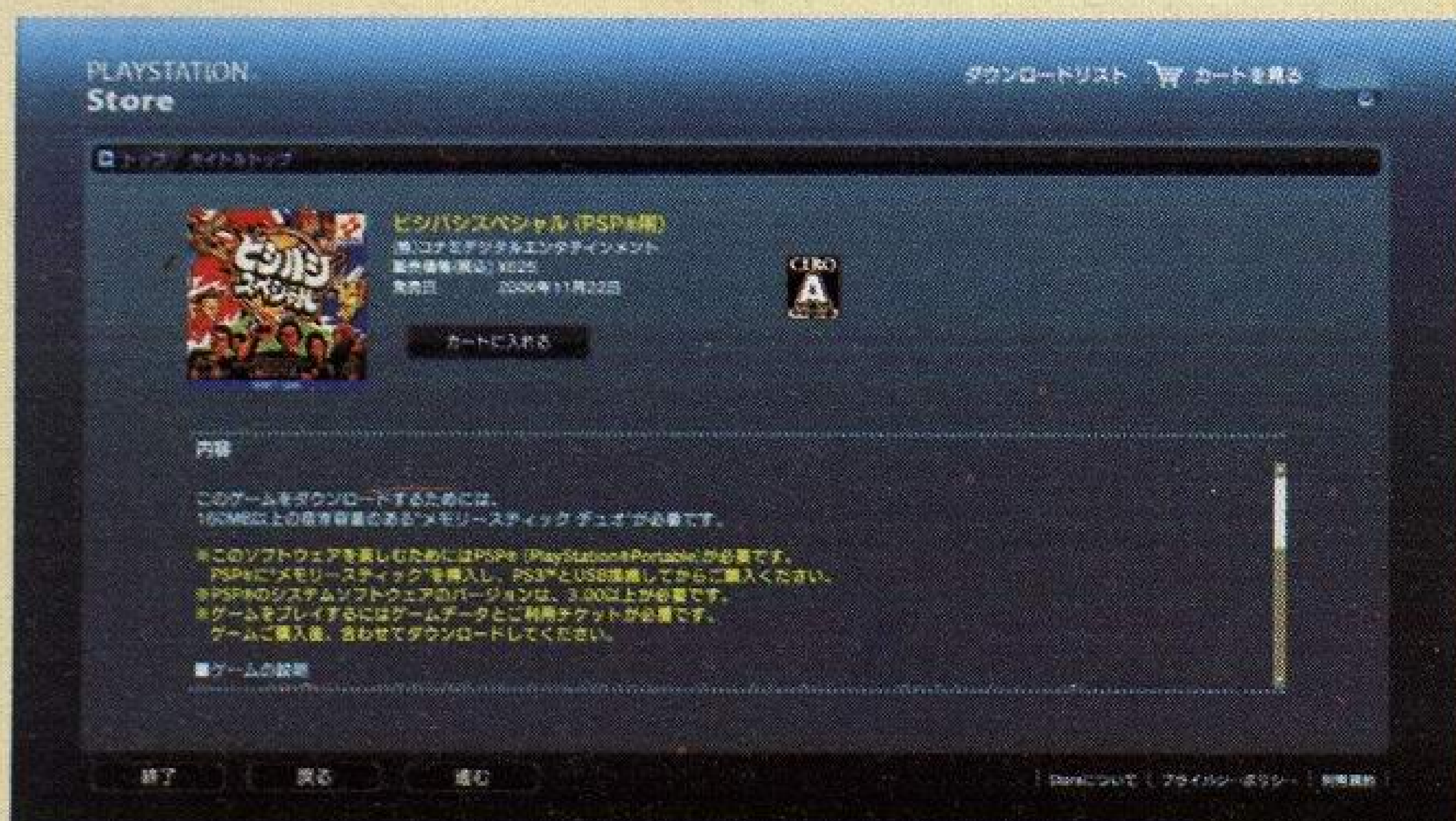
PSP下载PS游戏全过程！

在本次的3.0版系统软件更新中，最令玩家兴奋的莫过于加入了PS游戏的模拟功能。日本方面已经于11月22日在PS Store上推出了9款PS游戏供玩家下载。针对国内的香港与台湾省等地的PS Store网络下载服务也于同日开张，每款游戏的下载金额约为525日元！

下载PS游戏方式：首先打开PS3连接“PLAYSTATION Network”，用USB线连接PS3和PSP，然后登入“PS Store”，如果记忆卡容量不足则无法下载，这个要注意！ 容量最小的一款游戏也需要150MB的记忆棒空间。



↑在PSP上玩PS游戏在很早以前就提出过，现在终于变成了现实！



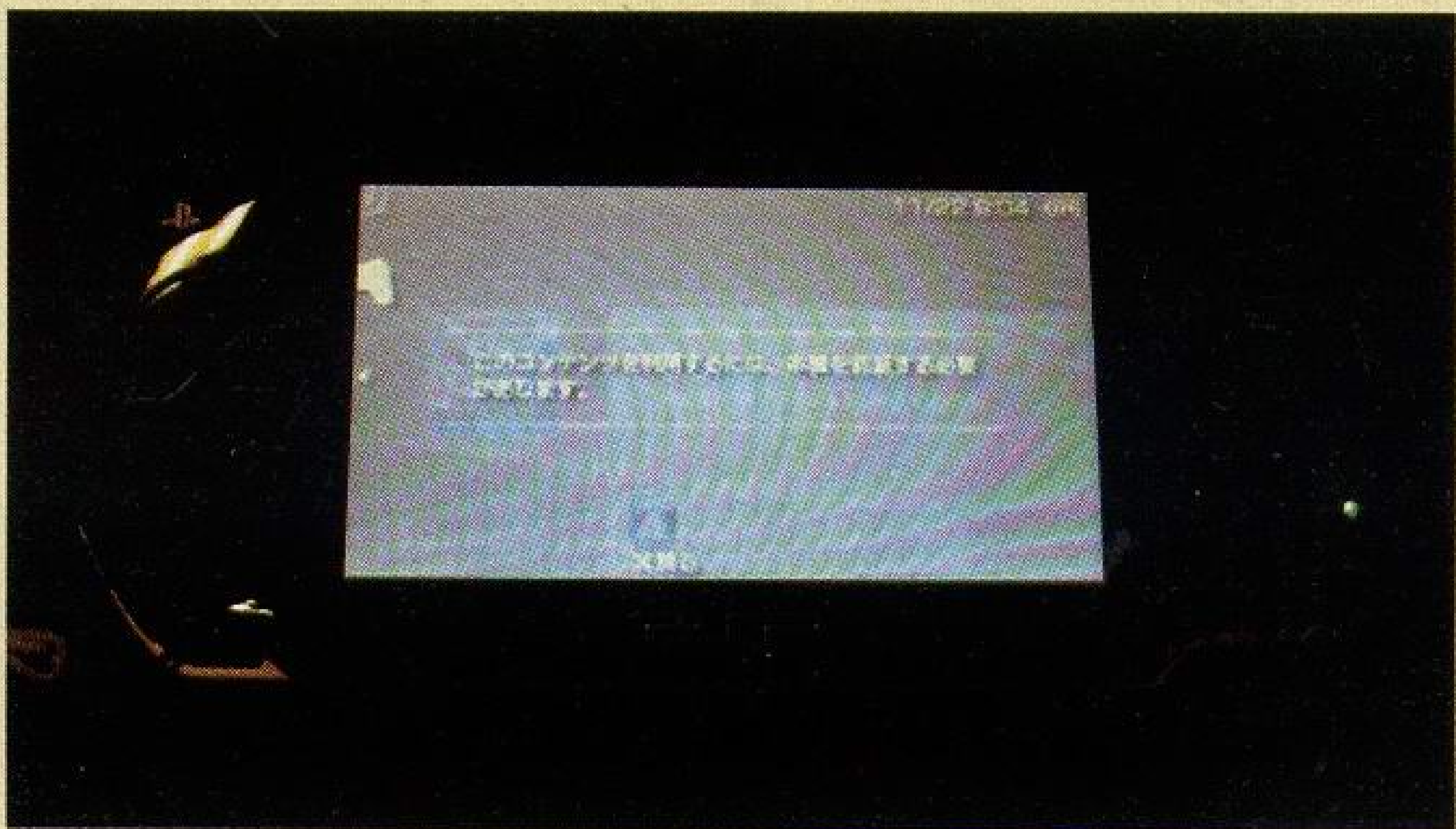


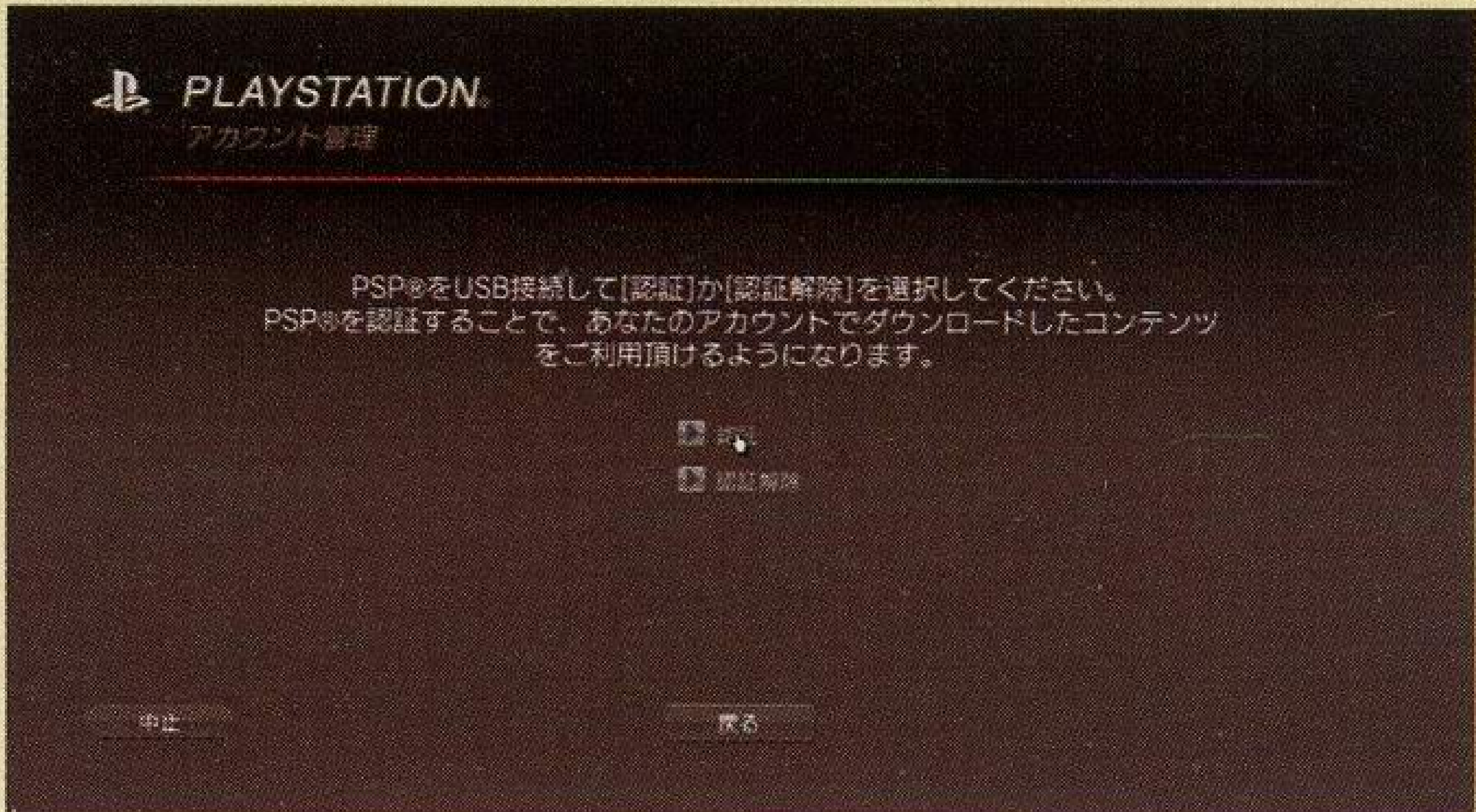
登入“PS Store”之后选择希望购买的游戏，然后系统会提示是否继续浏览商品，不浏览的话就进入信用卡付帐画面。在付费购入之后，先将游戏下载到PS3的HDD内，再经由PS3“安装”到PSP上。一款160MB的游戏大约用了11分钟下载完毕，安装到PSP用了10分钟。不安装直接放入记忆棒中是不能运行游戏的。

安装后按PSP的“HOME”键，在“ゲーム”——“メモリースティック”中就会有启动PS游戏的程序，这个程序是安装后自带的，不用另外下载。运行模式也和PSP体验版游戏一样，按O键开始游戏，三角键查看游戏信息。



如果更换一台PSP进行游戏的话，会出现一些画面提示游戏无法运行，需要重新认证。把新的PSP接续到同一台PS3上，然后登陆“PLAYSTATION Network”做一次认证，就可以继续使用了，不必重新下载或者重新购买。





可以说这次PS游戏的下载是PSP和PS3最有价值的联动方式。SCE也在下载服务上基本做到了便利玩家，游戏收费也十分低廉。这次联动让PS3和PSP多了一层深刻的联系，期待今后PSP和PS3在游戏方面有更加出色的联动。

PSP升级至3.02版本，游戏再出问题！

SCE在12月6日发布消息，PSP系统软件版本升级至最新的3.02。

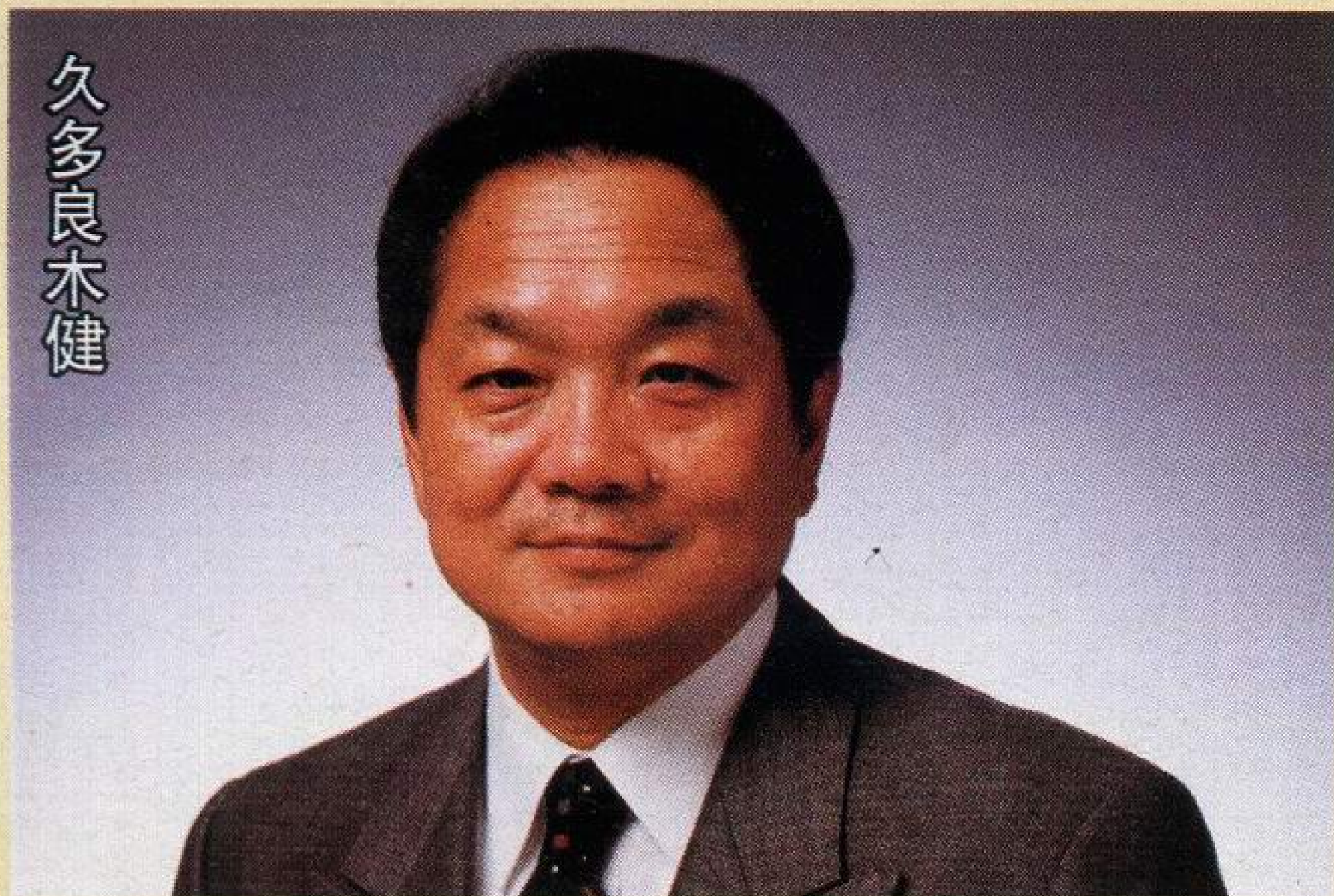
3.02版本提升的内容还是在于“系统的脆弱性引起的问题”。12月7日发售的PSP游戏《啪啦啪啦啪》如果使用3.00版本或者3.01版本的系统的话，就会有异常情况出现。这次就是为了解决这些情况而进行系统升级。

如果PSP处于3.00或者3.01版本进行《啪啦啪啦啪》的话，用无线LAN下载追加歌曲之后，并不会进入下载画面，反而会跳回菜单画面。升级到3.02版本以后游戏记录还是通用的，可以继续使用。

PSP的系统进入3.00版本之后似乎问题不断，刚刚升级至对应PS3的3.00之后第2天就因为游戏《圣女贞德》出现异常状况而升级至3.01，现在又不得不因为另一个游戏的问题升级到3.02，这不禁让人怀疑现在系统版本的严密性。



SCE高层人事发生变动 平井一夫升任SCE社长


久多良木健

SCEI在12月1日发表了本社新的人事变动。

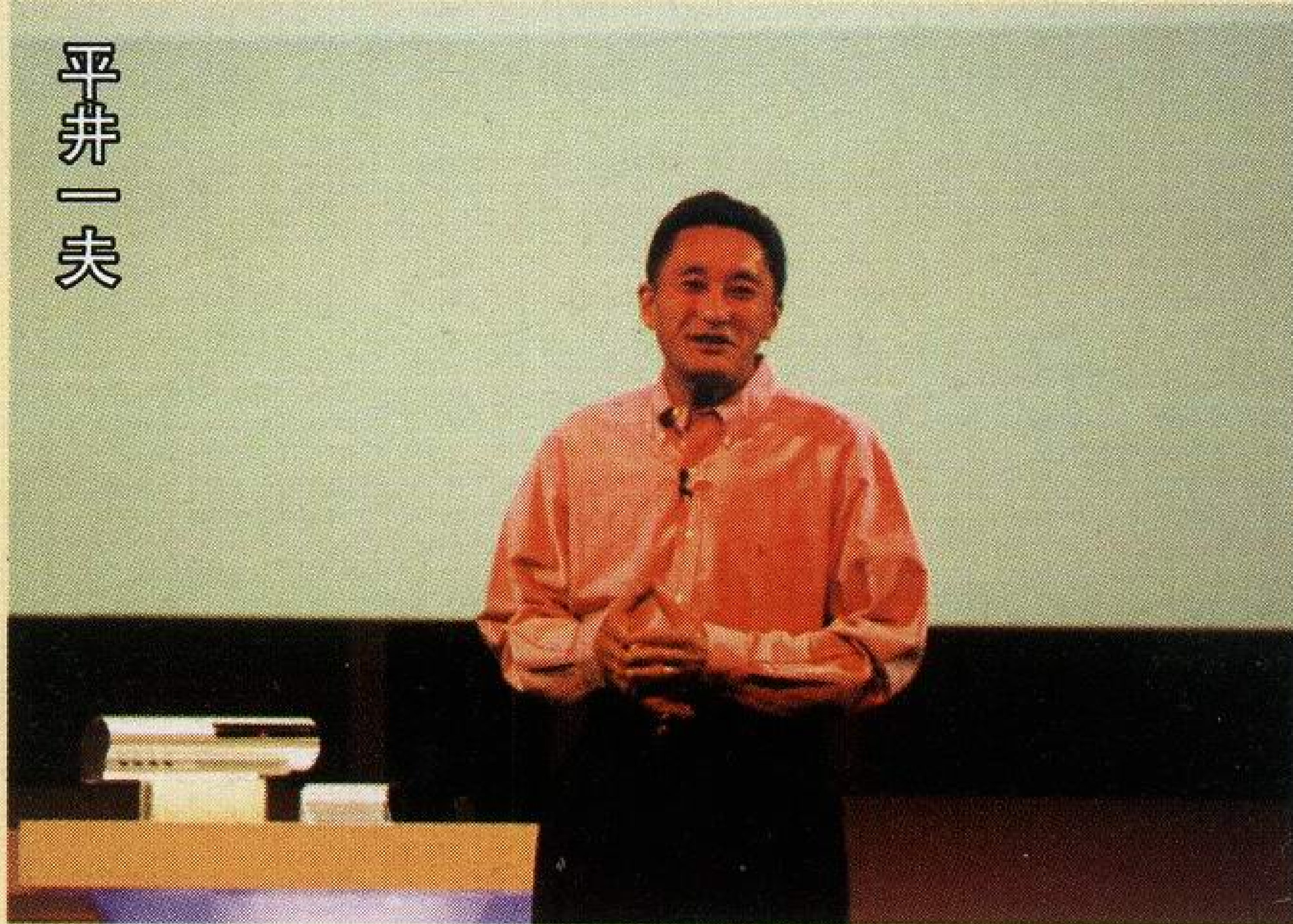
根据这个发表，该社原SCE社长兼集团执行长久多良木健就任SCE会长兼CEO（chief executive officer，首席执行长官），原SCEA总裁兼CEO平井一夫就任SCE社长兼COO（chief operating officer，首席运营长官）。此外副社长由SCEE总裁兼CEO David Reeves担任。

一手创造出PS游戏事业的“PS之父”久多良木健将就任SCE会长兼CEO，将以SCE集团最高经营负责人的身份对集团全体进行统率管理，从而积极推进PS游戏业的发展。

SCE负责人平井一夫在2003年任SCEA社长兼CEO至今，是PS游戏事业在北美的负责人，成功促使PS和PS2在北美的推广。这次就任SCE社长。

David Reeves于2005年担任SCEE总裁兼CEO至今，在欧洲市场有十分显著的业绩，并且将事业版图由欧洲扩展到俄罗斯、中东、非洲等地区。这次就任SCE副社长。

这次SCE高层人事变动将带来深远的影响，“PS之父”久多良木健明升暗降，虽然升职，但是却淡出了PS游戏事业的第一阵线。这次由北美与欧洲地区的负责人来接任SCE集团最高管理者，证明SCE开始重视日本外地区游戏事业的发展。


平井一夫



David Reeves

PSP版《宿命传说2》来年发售！

BANDAINAMCO公司宣布将在2007年2月15日发售在PS2上大受好评的《宿命传说2》的PSP复刻版本，售价5040日元。

PSP版本的《宿命传说2》2002年11月28日发售的PS2版本的《宿命传说2》的复刻版。同时也是今年11月复刻至PS2的《宿命传说》的续作。《宿命传说》大部分角色都将在《2》中登场。

本作游戏的舞台是在前作18年后的世界，本作主人公是前作主人公“斯坦”和“露蒂”的儿子“凯尔.迪纳米斯”，他和突然出现的神秘少女“莉亚拉”相遇，然后故事就此展开了。



↑《传说》除了新作不断外，老作品也是移植来移植去的，骗钱指数很高。

游戏系统上完全继承PS2版。战斗系统还是以TT-LMBS，战斗中需要极为注意和同伴“技”与“术”的连携，连招的熟练度可以决定游戏的整体难度。



凯尔.迪纳米斯

性别：男性
年龄：15岁
身高：169CM
体重：55KG
声优：福山 润

莉亚拉

性别：女性
年龄：16岁
身高：155CM
体重：41KG
声优：柚木 凉香

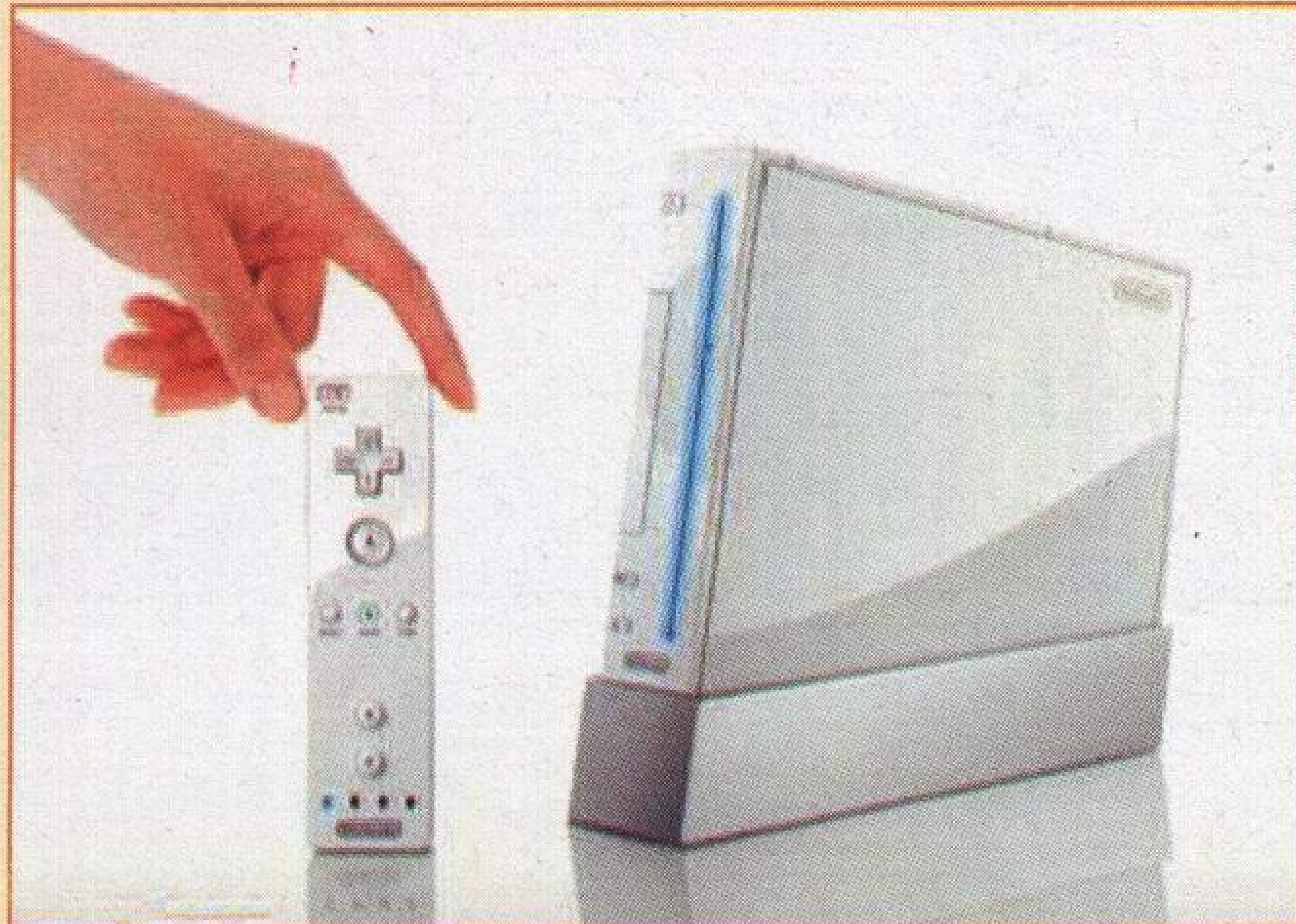


Wii发售两天来卖出了37万2000台！

12月2日任天堂的次世代主机Wii终于在万众瞩目下发售了。发售两天来大约卖出了37万2000台！

这个数字是在12月5日统计出来的，根据事前公布的40万台的出货数量，Wii在这两天就已经卖出了90%以上。而且Wii的游戏发售势头也十分明朗。卖得最好的游戏是任天堂自社的《Wii体育》，卖出17万6880套，紧跟着是《第一次Wii》的17万1888套，《赛尔达传说 黎明公主》则卖出了14万5068套！Wii全部卖出的游戏和Wii主机的软件比率高达1.69，相当于购买Wii主机的人基本都会购买两款游戏以上。

以Wii现在在日本的势头，完全看不出它因为机能的相对不足而产生的负面影响。



↑Wii在日本发售势头已经超过了PS3，首发销量让人满意。

Wii游戏销售TOP10

名次	游戏名	制作公司	推测销售量
1	Wii体育	任天堂	176880
2	第一次Wii	任天堂	171888
3	赛尔达传说 黎明公主	任天堂	145068
4	舞动瓦里奥制造	任天堂	63086
5	挥动高尔夫 常青木	TECMO	12673
6	节日的大人	NBGI	10192
7	SD高达 极速飞锤	NBGI	9801
8	赤钢	UBI	8823
9	宠物蛋的闪闪发光大总统	NBGI	6994
10	能源小精灵	KONAMI	6505

彼者的主义



话题1 你对动漫作品改编成游戏作品有什么看法

●ACG一向都是分不开的，互相改编也是正常现象，最重要的还是代入感，众多熟悉的动漫角色出现在游戏中，感觉很好。（林海，23岁）

●厂商圈钱的一种手段，不过能让更多游戏玩家接触动漫作品。（郑磊，22岁）

●动漫改编游戏已经成为现在一种风气，掌机上动漫作品更是多，不过有些很好，有些就不行了。（王江龙，24岁）

●不错啊！拥有高人气的作品肯定很受人关注！（三栖人论坛，失落轨迹）

●我觉得动漫作品改编游戏最重要的就是要找准适合这部动漫的游戏类型，让人们在玩到游戏的时候也能回想起原作的情节，有些游戏就选择了很不适合的类型，让人玩起来感觉怪怪的。（三栖人论坛，lglaiyy）

●要改也可以，但是希望能忠实原作，不要随便改编剧情啊。（三栖人论坛，天翼の紫龙）

●其实我玩动漫改编游戏有个习惯，就是玩之前争取把原作先看了。而后在玩的时候，也不会过刻意计较游戏性什么的。因为玩这个咱要的就是代入感，或许这就是动漫改编游戏较之一般游戏的优势所在。（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●可以说动画是我本命，只要改得好我就玩，例如这次的《死亡笔记》DS游戏就必玩。（三栖人论坛，成步堂龙二）

话题2 你对本次口袋迷CLUB的互动专区有什么看法

●感觉很有意思，希望有读编间的互相PK。以后我有了NDSL和口袋妖怪后一定也来参加这个栏目。（胡智淳，21岁）

●感谢《掌机迷》编辑给了口袋迷们这样一个交流的场所，让我们能把自己喜爱《口袋妖怪》的心情表达出来。（侯南，17岁）

●希望这个栏目以后能选一些更有特色的话题出来讨论，活跃一下玩家交流的氛围。（申新宇，21岁）

●很好！我非常喜欢这个栏目。希望以后能够开设更多这样的互动栏目。（张冰，18岁）

●我是口袋的FANS，非常高兴能够看到这样的栏目。但是希望以后能够有更多的小编参与进来与读者进行交流。（佘鹏，16岁）

●口袋迷CLUB不错啊，有互动专区更好啊。（三栖人论坛，天翼の紫龙）

●感觉真的是非常一般，因为在互动上玩的都还是老花样，没新鲜感可言，望加强！（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●觉得没什么改进，希望有一些更新的尝试来满足读者的胃口。（三栖人论坛，小狼）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你认为新的家用机发售对掌机市场有什么影响。

2、你对新开设的“ACG小站”栏目有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

“后宫”不可缺少的兔女郎标准装备“兔耳”登场！各位OTAKU和COSER赶紧定购吧，外加樱兰高校手偶，节日盛装恶搞必备！喜欢游戏的人也有新的选择，大作最终幻想系列的两款新周边神罗戒指项链与腰链都相当时尚，亦可与平时穿服装搭配。多罗猫更是大家熟悉的人气角色，温馨可爱的他如今真的随身陪伴，适合情侣、伙伴分享！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!




¥29 编号:7489

七龙珠Q版人物水晶座珠第八代10件组

●第8代登场，舞台转移到贝吉塔一役至那美克星，除了熟悉的悟空、悟饭外，大反派角色弗利萨、萨博、多多利亚登场，巨猿版贝吉塔和种子人更是焦点所在！做工精致造型经典，收一套理所当然。



新款上市

¥19 编号:7490

多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！



¥19 编号:7467

樱兰高校手偶(米黄)

●樱兰高校的噱头人物之一，斗蓬下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色、造型完全再现原作，动画中出现时给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！

新款上市



¥19 编号:7478

樱兰高校手偶(黑)

●黑色版的猫泽梅人代表手偶，更加有『邪恶』神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套哦。戴着它在街头出没保证你成为焦点人物！



¥25 编号:7423

新款上市

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。



¥25 编号:7434

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



新款上市

¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合。以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

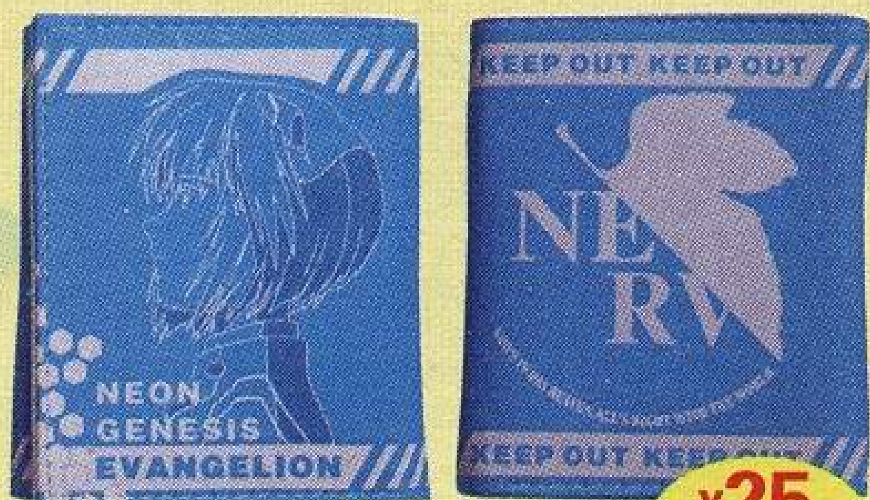
新款上市



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家。链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配。



¥25 编号:7366

EVA绫波丽冰蓝钱包

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的“EVA”LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



¥29 编号:7401

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



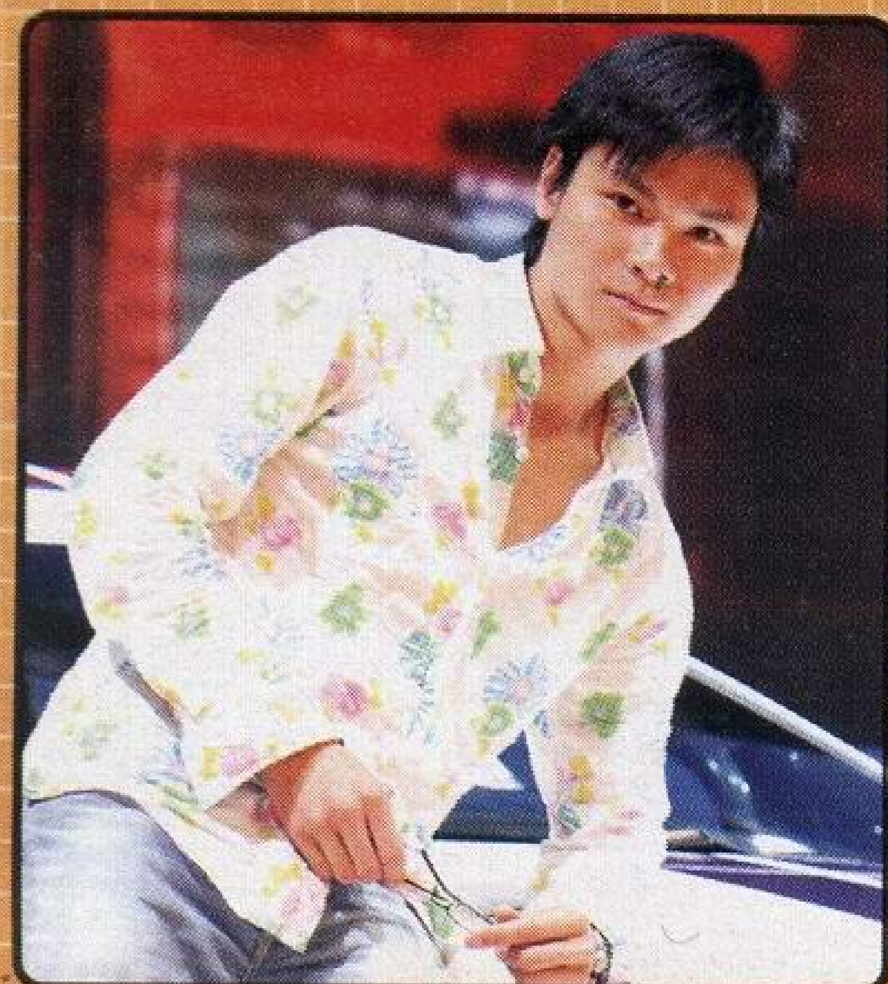
¥36 编号:7355

NANA情侣对锁项链

●NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。

窗外专栏

新卡纷至 汉化开台



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

DSLink大幅度降价

近一段时间，由于遭遇Acekard的狙击，DSLink不得不采取降价政策，之前售价296元的DSLink主流价格跳水到230元左右，幅度高达60多元。这也可以理解，DSLink必须要刷机或者配合引导卡才能使用，Acekard是无需引导/刷机就可以使用的烧录卡，而且游戏兼容性达到了100%，支持Clean Rom,所以DSLink市场受威胁，从而采取降价策略是不得已的，不过目前买DSLink是否明智呢?我想看了本期电影卡专栏的朋友或许心里就有数了，因为未来许多烧录卡都要上市，而且预计会有一场价格风暴，DSLink作为一款特点并不鲜明的卡带，我想其前景堪忧，现在只有期待它的升级版早日上市了。

Passcard3等引导卡降价

记得首先将真卡大小引导卡拉到平价档次的是Passcard3以及Superkey这两款产品，当时售价不过150元的引导卡确实掀起了一股风潮，而现今售价仅80元的Passcard3是否会引起大家关注呢?没错，这次又是Passcard3掀起了降价的狂潮，将Passcard3又降到80元整，而Superkey等卡只有跟进了……

G6 Lite专业版上市

G6 Lite是全球首款真正实现插入NDSL不突出的烧录卡，其发布后受到众多玩家的关注，近期G6 Lite的新型号G6 Lite专业版已经上市，除了没有GBA游戏功能外，外观、功能均和G6 Lite完美版保持一致，售价为388元，那些不在乎GBA游戏功能的玩家可以考虑入手了。

NinjaDS Micro细节公布

上期我们评测了NinjaDS直立版本，这期截稿前，笔者得到了NinjaDS Micro的细节资料。从介绍上看，Micro版本和直立版功能类似，但是采用了TF卡作为存储媒介，这样就实现了NDS正版卡大小。以下为细节介绍：

免刷机FlashMe、免引导PassMe、免软件，即插即用；让主机保有原厂保修、保固服务；使用NDS卡匣插槽，可支持GBA震动卡；支持抽换式SD/TF记忆卡（最高2G）；支援NDS与NDSL（Lite）；简单易用的触控操作接口；不更改NDS/NDSL开机流程，仍可执行主机原始功能；游戏档案不需转换、不需软件可直接执行；支持游戏图像显示功能；实现游戏多卡合一功能；内含MP3播放功能（非Moonshell）；内含图片浏览功能JPG/GIF/BMP/PCX（非Moonshell）；支持Moonshell；体积小、重量轻、携带方便；自动产生存盘功能，可另外备份游戏存盘；皮肤SKIN更换功能；游戏快速启动功能（将游戏命名成为default.nds）；简易内核更新功能；WIFI传文件功能（支持FTP联机）；采用FAT16文件格式。Micro NinjaDS官方建议售价为USD73元，折合人民币约为560元。

《恶魔城 遗迹的肖像》汉化版发布

由云云牵头成立的YYJoy汉化小组近期发布了小组第一部作品：《恶魔城 遗迹的肖像》汉化版，汉化版使用的译名是《恶魔城 迷宫的画廊》。本作由汉化了几作《恶魔城》的shikeyu大侠破解，在小组全体成员的努力以及“罪人之塔”小组的协助翻译之下，近期终于发布。感兴趣的玩家可以到http://www.yyjoy.com下载。



为什么错别字越来越多？我随便翻了几个地方，正好就有别字。（顾昕）
男，17岁，江苏省南通市方大花苑33幢501室，226001

圣诞忙碌非常 翻新需要提防



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

不知道是不是临近圣诞节的缘故，这段时间咨询问题的玩家特别多，而且特别集中在中午这几个小时，以致于我经常是到了午饭时间就陷入十面埋伏，QQ闪个不停，那台服役8年老驴子时不时就要瘫痪重启一次。最后把该接待的都接待了，往往已经到了下午茶时间，这才开始草草地扒几口凉饭凉菜喝点凉水。虽说是南方地区，但棉袄也是穿上了的，但每每想到读者大人的问题就是圣旨，而且还有可能给我创收点生活费，心里也就暖和多了。前些日子张罗了大半个月，分店总算是开张了，不过开张并不代表可以等着收钱，需要完善需要去办的事还有很多，其中首当其冲的就是宣传问题，这酒香也怕巷子深呐。我不是在这里摆什么臭资格，只是想发自内心地告戒那些抱着书不好好念，整天想着开一家游戏店的人，投资不是开玩笑，几万块砸下去想回头可就难了。这年头混口饭吃不容易啊，别以为JS就是大老板，真发了财的有几个？学好本职技术才是王道。说实话，业内的好朋友这些年下来都混出名堂了，月薪眼瞧着都向万位数进军了，人家打工比我开店收入强了不知多少，说起来真是丢了JS的脸。年关将至，各大主流机种的行情也到了看涨的时候。随着SONY官方把系统越升越高，2.71机器的供货开始慢慢有点吃紧，最近PSP略微有一点抬价的势头，随着圣诞节元旦春节的接近行情还会继续上浮，有计划的玩家尽快出手吧。主机涨了，记忆棒最近倒是降了，前段时间说过降价空间大的4G组棒日前终于有了动作，资金充足的玩家不妨考虑一下。另外有的店喊出了5年包换的口号来，这纯属娱乐大众，闪存这东西技术发展迅速，不出一年8G棒子都面市了，讲难听点，5年以后是不是还有记忆棒这种东西，那家店是否还存在，都要打个问号。

大致总结一下现在PSP方面的市场现状吧，2.71主机已经正式取代了1.5主机的地位，玩家购买主机基本上都倾向于前者。不过，市面上的2.71主机绝大多数都是TA-082板型，想买到非此板的主机恐怕有些难度。前几天有读者问我是不是现在市面上所有的黑色主机都是翻新机，这话听着有些太夸张了。不可否认，确实存在很多翻新机，但全新主机还是有的。倒是没有看到白色主机有翻新的情况出现，换句话说，购买白色主机的风险要小很多。另外，前些日子上市的粉红色主机可以肯定没有假货，至少是现阶段。只论颜色的话个人感觉这款红机有点腻，说难听点就是媚俗，不如粉红NDSL的那个色调来得清新自然，当然了，如果是买来送给女朋友当圣诞礼物，这款明显女性向的PSP还是非常适合的，效果绝杀。

经过媒体长时间反复曝光，美版PSP翻新机已经是众所周知的事了。不过正所谓“魔高一尺，道高一丈”，JS们自然不会轻易就范，通过更换主机铭牌和包装盒等手段，现在市面上的翻新就好比穿上了斯内克的迷彩一般。之前曾经介绍过翻新机的仿真程度，随着造假的技术含量越来越高，不加以区分可能JS自己都有失手拿错的时候。不拆机的话，外行确实很难用肉眼看出门道来，也许现在想买一台放心的主机只有找一家放心的店了。有人品就有新机，存心要黑你的话可能你也防不胜防。

配件方面，全新引导盘现在市面上基本**已经绝迹**了，这一点要特别注意，如果不想买翻新盘的话可以考虑购买低价游戏盘，全新未拆封的也就是百元左右吧。关注一下老机型，GBA烧录卡方面前段时间有一次大幅度的价格调整，现在市面上诸如刻录尖兵之类的低端卡价格已经基本到达成本底线，几乎只需花以前D版卡的价钱就能买到同等容量的烧录卡，或许GBA才是真正的大众化消费吧。最后，预祝读者大人们圣诞节快乐。

机型	价格
PSP普通	1550
PSP豪华	1700
NDSL	1150
IDSL	1190
小神游SP	650
翻新SP	420
翻新GBA	320

PG 汉·化·情·报

胜利十一人10 中文1.2版正式发布！

《胜利十一人10》的欧版就是PES6，PSPChina汉化组对其进行了汉化，下面是汉化小组的声明和具体情况。（下载请到pspchina论坛PSPhack综合区）

PSPChina版中文PES6是由“完全实况网站”提供的PC版资料，因为我们想尽量和“完全实况”系列版的风格靠近。和一般人想的不一样，PC版和PSP相差还是很大的，我们在翻译校队的过程中花了很大精力和时间，汉化人员都是逐字逐句验证和翻译的。相信这个PSPChina版本能给大家一个PSP版的感觉，也能给大家一个玩“完全实况网站”系列版本的感觉。也希望喜欢实况的玩家能花些时间尝试我们PSPChina这个中文版，也希望能帮助我们更完善他。感谢网友们支持。



《圣女贞德》汉化版发布！

同样是PSPChina小组和雷神汉化组的作品，下面是他们的声明。

首先感谢PSP玩家对PSPChina和雷神汉化组的长期支持，圣女贞德的汉化工作量是大家有目共睹的，汉化过程是漫长的。为了使支持我们的



玩家了解我们现在的汉化进度和效果，汉化组决定放出一个预览测试版，部分物品汉化，剧情未汉化，只是时间问题。这个补丁针对圣女贞德日文版原版ISO的补丁。转贴请注明出处。

《风雨传说》汉化版发布！



PGCG汉化组发布了《风雨传说》的汉化版，汉化组的说明如下：

当初《最终幻想3》完成之后，就有人问PGCG下个作品是什么，当时我就说是《风雨传说》。现在，为了实现当初的诺言，特意对此游戏进行汉化。

饮水思源，大家能玩到此汉化版，首先得感谢这次的主力翻译“Garsiazero”，10天就翻译好700KB的文本，这个速度可以用光速来形容了。另外还有“上天保佑”为我们设计的LOGO以及“狼人”通宵达旦点的小字库图片。

此汉化版是全文本汉化，遗憾的是由于时间关系部分图片没能进行修改，不过以后会推出一个完美版的。

最后，玩此汉化版最好重新进行游戏，因为读取旧存档的话名字部分会出现乱码。好了，大家一起来迎接这场暴风雨吧！

《恶魔城 遗迹的肖像》完全中文版发布！



上期介绍了YYjoy汉化组汉化恶魔城新作的消息，最近他们推出了完全中文版，详情请参照本期《窗外专栏》

（下载地址：http://bbs.yyjoy.com/thread-11167-1-1.html）

MOBILE 动态



文、责/剑纹

Nokia: I'm back!

NOKIA

一直传言移动设备大厂Nokia准备重返游戏市场。之前是N-gage系列的再生产，后来又有N-gage2代的消息。而Nokia英国和爱尔兰游戏部分负责人Martin O' Driscoll最近解释了这一点："我们有自己的优势，我们和其它平台的拥有者在争夺相同的伙伴和相同的顾客。"他说Nokia将为Nokia S60和新手机系统开发游戏软件，而新的游戏手机可能会在明年初期公布。

芬兰部门已经认识到了之前所犯的错误，O' Driscoll说，"我们将进军一个新的竞争空间，我们会提供给游戏爱好者真正的吸引力。"根据调查显示，全世界手机用户都有玩游戏的习惯，并且要多于做其它事情。而且有一部分人是真正的游戏玩家。他还说："消费者将作出一个选择：是要一个附带有限功能的独立游戏设备，还是要一个具有mp3播放、数码相机和游戏的游戏平台的手机？我认为消费者会更喜欢花300英镑购买一部提供了所有不同功能的手机，而不是花100到150英镑买一个单独的游戏机。"

EZweb新MMORPG《永恒领域》对应28款手机

本期介绍一款日本手机网游，它就是EZweb的原创角色扮演游戏《永恒领域》。这款游戏9月开始运营，每个区域允许1至300人登陆游戏。游戏可选职业有战士、魔道士、神官、义贼这4种，根据武器装备的不同，角色的外表会发生变化。游戏进行方式为3人组队，一起前进打败怪物和BOSS。除了在所有区域发生的战斗之外，还可以接受各种各样的探索任务。由于这款游戏的玩法有趣，并且具备了符号式的聊天系统，获得了好评。目前这款游戏追加了手机机种，共计28款。





三星SCH-B550：从PSP得到的灵感？！

这款更像游戏机的手机是三星预定12月在韩国推出的SCH-B550。它的外形和Sky IM-U140有些相似，斜立起来屏幕后，露出下方的键盘，两侧的按键使它更像一款掌机。其实SCH-B550确实是针对游戏设计的，比如它具备3D加速机能，TV输出接口，支持韩国GXG等。

作为一款手机，SCH-B550还包括数字移动电视功能、MP3播放功能、200万像素的摄像头等。



新道具和风来救助队公布



《风来西林》系列的最新作即将发售，DS平台上的本作像系列前作一样，每次进入迷宫时，迷宫的地形和道具的分布位置都会随机变化，由于这个系统的存在，玩家每次进行冒险都会体验到新的乐趣。救助队是本系列的特色，在迷宫中遇难之后，如果得到别人的救助，就不会发生所有道具丢失的情况。



→即使被很多怪物团团围住，也不是没有办法摆脱这个大危机，根据情况灵活使用道具是非常重要的。

NDS	SEGA	2006.12.14
	ARPG	1-2人/5040日元
不可思议迷宫 风来西林DS		对应触笔

利用Wi-Fi通信等救出旅行的同伴！



←没有使用Wi-Fi的条件时也可以用密码来救助。

玩家在游戏时即使在迷宫深处倒下也不用担心，本作可以通过Wi-Fi通信、无线通信、密码交换等方式进入迷宫救助旅行的同伴。利用Wi-Fi通信不仅可以救助自己的好朋友们，还可以帮助素未谋面的其他玩家，救助成功后还能得到奖励道具。



→将请求救助的信息发送出去，受到救助后也要写回信哦。

风来救助人出发！



→接受到救助委托后马上出发去迷宫吧，小心不要遇难了哟。



西林

本作主角，四处旅行冒险的风来人，斗笠和披风是他特有的标志。

为本作进行人物形象设计的是曾经担任动画《Turn A高达》人设的安田朗，他笔下的西林和其他人物都很有个性。

发售前又公布两个新迷宫



↑仪式之洞窟里有很多强力的怪物出现。

仪式之洞窟

仪式之洞窟是新追加的迷宫之一，具体特征目前不明，主要出现的怪物是机械族和火炎入道，这里究竟会有怎样的剧情发生呢？



死者之谷底

比仪式之洞窟更难的新增迷宫，里面的怪物屋数量非常多，而且可以根据迷宫的名字判断，迷宫中出没的都是亡灵系怪物。



←↓一层的某个房间里居然出现两个通往下一层的楼梯，到底哪个是真的呢？



下楼的楼梯有两个？

废材次

在竹林之村能遇到他，他经常发呆，并且不会任何特殊技能，算是一个拖后腿的家伙。



使用新道具对付各种怪物

《风来西林》系列的其它作品中出现过的很多道具也将在本作中出现，将它们进行合成能够做出更加强力的武器。



←虽然不太锋利，但是不会生锈。

金剑



斩空剑

←能对浮空系的怪物造成很大伤害。



三日月刀

←能对爆炸系的怪物造成很大伤害。



封目之龙

漂亮的熟女姐姐，偶尔会攻击怪物，让它们看不见。



座头市

自称小气鬼的指压师，一起旅行时他会用指压技巧帮助西林回复体力。



女主角
美贯小姐

作为辩护律师在法庭上舌战检察官，帮助无辜的委托人洗清罪名，人气作品《逆转裁判4》曾在2006东京电玩展上获得最受期待游戏奖。找出证物与证人的证言之间的矛盾，揭开各起事件中隐藏的真相，逆转的关键把握在你手中。



男主角
王泥喜法介

NDS	CAPCOM	2007年春
	AVG	1人/价格未定
逆转裁判4		对应触笔

逆転裁判4

绝对令人感到震惊的事件公布

新人辩护律师王泥喜法介初次站上法庭，第一话《逆转的王牌》更多新游戏画面公布，王泥喜曾经在心里练习过无数次的那句"我反对"，能否在法庭上响亮的喊出来呢？初出茅庐的他能否帮助无辜的委托人洗清罪名呢？

担任本作律师顾问的丸山和也向日本玩家征集他们关于法律方面的各种问题，参加的人有机会获得特制T恤，T恤采用与王泥喜的衣服一样的红色，并且有丸山律师的签名。这样的活动国内玩家无缘参加，不过《逆转裁判4》豪华限定版的限量预订是可以抢到的，想要的玩家一定要抓紧时间哟！



第一话《逆转的王牌》被告人居然是成步堂龙一！

在法庭上数次帮助委托人证明清白的传说中的"逆转男"成步堂龙一居然是本作中出现的第一位被告人，七年之后他居然放弃了律师的工作，当起了钢琴演奏者，在他身上到底发生过什么事情呢？

逆转裁判 复苏的逆转





从律师到被告人

←↑成步堂龙一不找他的好朋友——一流的辩护律师牙琉，却指名新人王泥喜为他辩护。



↑牙琉雾人站在王泥喜身边对初次出庭的他进行指导。



←第一战的对手果然还是亚内检察官。



←酒瓶是杀人凶器，仔细观察也许能发现秘密。

豪华限定版内容介绍

限量预订的豪华限定版《逆转裁判4》中最引人注目的特典就是这款附带的DS软件《逆转事典》，里面收录了系列四作的一些秘密资料，玩家可以通过游戏中的各种搜索选项得到一些剧情和登场人物的情报，对于这个系列的FANS来说这是一定要入手的东西。





↑标题画面有三个选项，最下面的“秘密”具体内容目前还不明。



↑系列搜索中包括四部作品的剧情和人物的相关资料。

调查“登场人物”

每一个分项都有详细的文字解说，在不同作品中登场的同一人物的解说文字也各不相同，还能观看人物的各种动作。



↑系列第一作第一话里的成步堂，当时还是绫里法律事务所的辩护律师。



调查“事件概要”

关于被害者、死亡时间和凶器等的详细信息。



↑调查没有看过的资料会有“找到了”的声音。

调查“背景”

每一话中出现过的背景画面都可以在这里看到，解说文字同样会发生变化。



↑墙壁上挂着的海报在不同的时期也会有变化。

聆听背景音乐



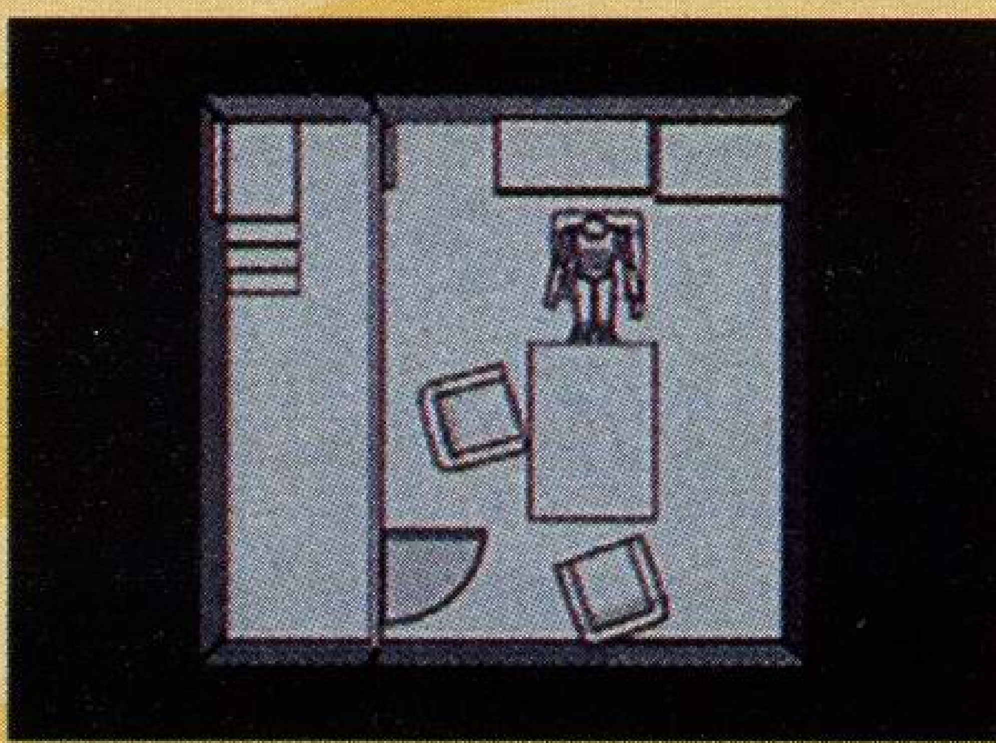
←收录了系列各作的背景音乐。

将犯罪现场进行多角度的立体表现！

为了找出证人证言中的矛盾，不仅需要仔细调查证物，还必须根据情况推断出犯人是如何行凶的，将犯人行凶的过程精确再现出来，此时就可以用到犯罪现场的立体重现图，从中找出事情的真相。

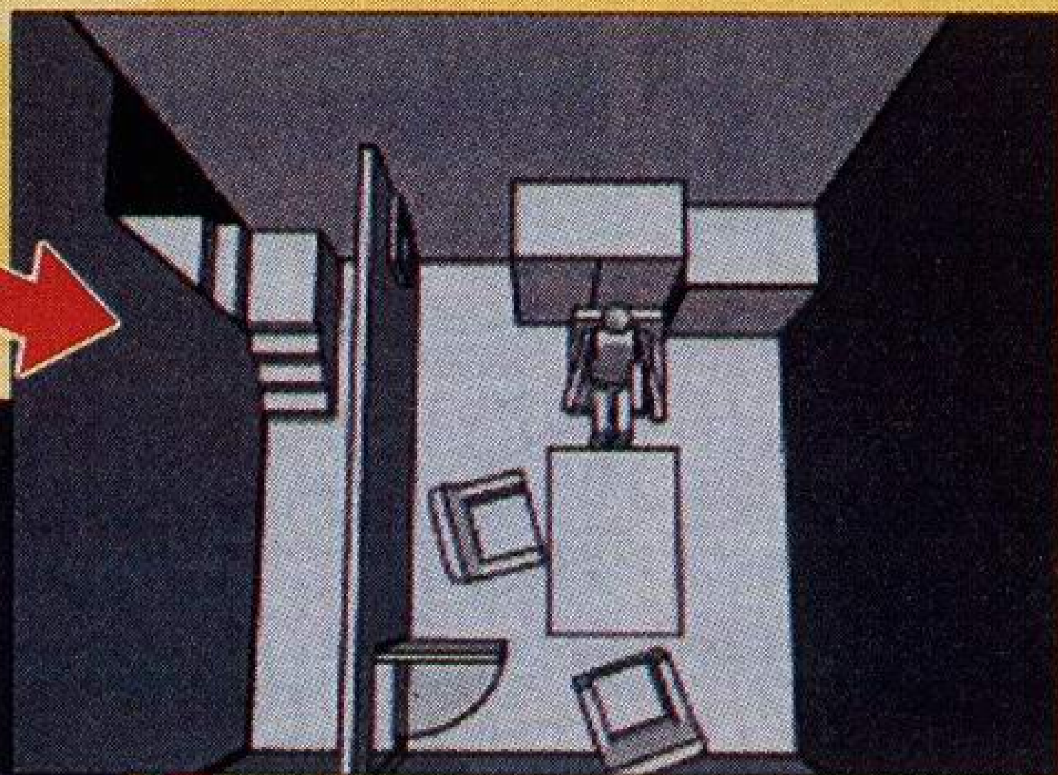


↑将犯罪现场立体化之后，就很容易想象当时的状况。



从现场中找出真相

←从俯视图中无法判断房间的高度等细节问题。





仔细观察立体化的犯罪现场

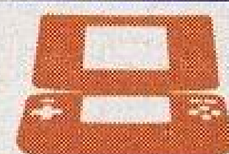
←从斜上方视点观察犯罪现场，细节一览无余。

三国志大戦

SANGOKUSHI TAISEN DS

《三国志大战》是一款改编自街机同名作品的卡片游戏。玩家用卡片代表自己的部队，运用各种战略击破敌方的部队，夺取想要占领的城池。实际游玩这款游戏时，玩家要竖着拿自己的NDS，并利用触摸屏模拟在街机上操作卡片的感觉。这款游戏对应Wi-Fi联机，玩家可以在游戏网络上进行对战。

NDS	SEGA	2007年1月25日
	TAB	人数未定/5980日元
三国志大战		对应Wi-Fi通信功能



NDS版的原创模式"三国英杰传"

街机版《三国志大战》从2005年3月出现在日本街机厅中之后，受到了众多卡片游戏爱好者的青睐。如今，在街机上操作卡片排兵布阵的独特玩法在NDS上完全再现。下面就介绍一下本作原创模式"三国英杰传"中"蜀传"的流程。

在蜀传中活跃的主要人物

立志出世讨伐黄巾的刘备、关羽和张飞在桃园结义。"不求同年同月同日生，但求同年同月同日死"的誓言使三人间形成了深厚的羁绊。



刘备

尽人皆知的蜀国皇帝，在《三国演义》中被描绘成一个仁德爱民，重情重义的君主。



张飞

从举事之初开始就跟随刘备的刚猛之将，曾以数十骑兵力抵挡曹操的大军。

关羽

重情重义的「美髯公」，手使青龙偃月刀的蜀之名将。被后世之人尊称为「关帝」。





壹 随机抽取卡片起始包并确定游戏的剧本

开始游戏后，玩家首先要抽取4张一组的"卡片起始包"。"卡片起始包"分成魏、蜀、吴三个势力，魏国骑兵型武将较多，蜀国枪兵型武将较多，吴国弓兵型武将较多。然后，玩家要选择游戏剧本，剧本是沿着《三国志》的记述展开的。全部决定之后，就能够进入战斗了。

从魏蜀吴中随机选择一种



↑蜀国的起始包中包括3枚枪兵卡片和1枚弓兵卡片。



↑从三部剧本中选择一部。游戏中存在战器获得率和探索部队的要素。



↑可以从章节中进行选择，武将间的对话和街机版不同。



将部队配置在战场上 目标是攻克地方城池

进入剧情战役后，玩家要使用由剧情关联武将卡片组成的卡组作战。首先要进行配置，也就是在战场上设置己方部队，此时可以查阅兵种情报。配置结束就进入战斗，玩家需要运用各种战术，并在时常出现的“武将单挑”中胜出，攻克敌方的城池。



←配置时要根据部队特性，例如设下敌方看不到的「伏兵」形成奇袭。

通过部队间的配合歼灭敌方兵力



←使用让己方部队共同行动的「联合」指令就能完成集体攻击，有效打击敌人。



←武将单挑时会出现语音，这也是本作的魅力之一。



可以转换视点

←战斗中可以切换战场的视点，观察整体战况，找到战局的突破口吧！



讨伐成功！



战斗结束后也有让玩家们高兴的事

战斗结束之后是获取提升兵法等级的宝玉等奖励的机会。不论战斗胜败，玩家都可以获得一枚新的武将卡片。如果战斗获得胜利，还会开启新的年代剧本。此外，本作虽然是以街机《三国志大战2》为蓝本的，但游戏中其实也收录了《三国志大战》第一代的卡片，满足一定条件后，这些卡片就会出现。



↑顺利获得了一个宝玉。和武将卡不同，想得到这东西是需要一定运气的。



↑武将卡片是区分了“RARE”“SUPER RARE”等罕贵度的。获得的武将卡中也会出现一些非常稀有的卡片。



获得武将卡片和宝玉

↑战斗中获得的武将卡片和宝玉都是强化战力的有效手段。武将卡拥有各种实用的能力和计略，宝玉则能够强化兵法的威力。



↑剧本的展开和武将之间的对话会根据每场战斗的胜败而发生不同的变化。

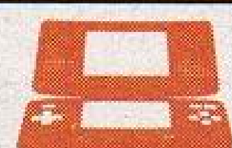
出现全新年代的章节

SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS CARD FIGHTERS

人气角色梦幻共演 卡片游戏乐趣无边

本作是以SNK和CAPCOM公司旗下游戏角色为主题的卡片游戏，作品中共收录了400张描绘了经典角色形象的卡片。我们将在本期集中介绍一下这款即将发售的游戏。

NDS	SNK PLAYMORE	2006年12月14日
	TAB	1-2人/5040日元
	卡片战士DS	对应触笔



收集卡片向卡片塔挑战的剧情模式

剧情模式中，玩家要操作主人公大树向共有21层，遍布强敌的"卡片塔"发起挑战。战斗胜利后会获得名为"CP"的点数，玩家可以用CP在商店购入卡片，强化战斗力。



↑每一层都有被人洗脑的牌手在等待着玩家，其中不乏强劲之敌。



↑卡片塔某些特定层数会分为SNK和CAPCOM两区。



→打倒每一层中的对手后都会发生BOSS战。

游戏中登场的角色



大树 关心身边同伴的热血少年，非常喜欢卡片游戏。



理子 天真烂漫的少女，心里对大树的事有点在意。



凯特 任何时候都很冷静的少年，父亲是卡片游戏的权威。

在卡片商店中购买卡片



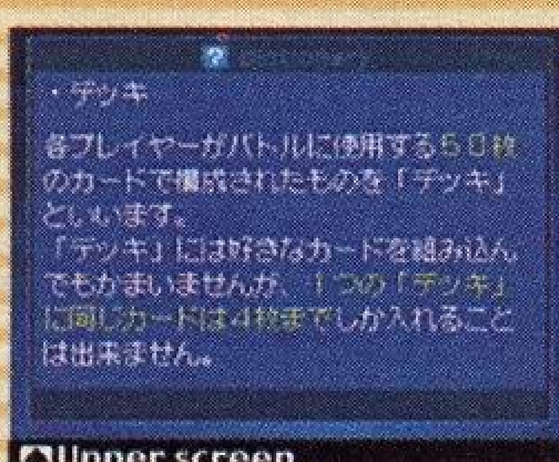
→在商店中也可以进行对战及卡片回收。



→用触笔拆开购入的卡包。紧张的瞬间！

用档案模式编辑卡组

在"档案模式"中可以进行卡组编辑，还能欣赏卡片图鉴及编辑玩家情报。战斗卡组是由50张卡片构成的。



↑用语集会为玩家解释游戏中的专用名词。



↑卡组编辑是战斗中不可或缺的步骤。在编辑时，玩家可以通过各种条件来查找想要的卡片。



联机对战与卡片交换

本作对应通信模式，玩家可以在通信模式中进行通信对战与卡片交换。对战时可以使用CP或卡片作为胜负的赌注，在通信交换中还可以一次和对手交换复数枚卡片。



↑可以用CP作为赌注，用触笔来选择下注金额。

↓选择自己想要交换的卡片，并向对方发送信息。



使用收集到的卡片赢得比赛的胜利！

卡片战斗的形式是双方卡组中角色卡的对攻。玩家从自己卡组中将角色卡放上场，向对手发动攻击。对手发动攻击时，也可以用自己的角色卡来迎战，防止可能造成的伤害。

削去HP值





↑将角色卡放到场上之后，就可以向对手发动攻击了。

↑用角色卡片对对方牌手进行攻击，削去对手2000HP就胜利了。

根据对手的攻击来应战





↑当敌方发动攻击时,需要选择用场上的哪一张卡片来抵挡。

↑双方角色卡展开较量，HP降为零的卡片就送到弃牌堆里去了。

掌握战斗关键的"FORCE"

使用卡片时需要支付名为"FORCE"的能源。"FORCE"共有五种属性，分别会在每回合开始时少量获得。



↑"费用"也是衡量卡片能力的关键。

合理使用三种卡片吧

游戏中的卡片分为角色卡、动作卡、反击卡三种。动作卡是任何时候都可以使用的王牌卡片，而反击卡是在对手进攻时使用的反击型卡片。

攻击防御的中坚 角色卡



↑攻击对手、防御自己的关键卡片。角色形象全部选自著名作品，其中既包括游戏中的主人公们，也有很多跑龙套的搞笑角色。

关键时刻的王牌 动作卡





↑使用后可以看到对方手牌的"领悟"，这是瑜伽之力。

↑还有以《魔界村》为题材的卡片，有什么用途呢？

发起反击的烽火 反击卡





↑在反击状态下回复全员HP的"冰柱割"，令人怀念的招数。

↑能够补充卡片的强力卡片，不愧是《最终战斗》的总BOSS。

40部作品角色集结

卡片上描绘的角色形象都选自SNK和CAPCOM公司的经典作品。下面介绍几位游戏中的登场角色。



《世界英雄》系列 MADMAN

在格斗游戏中显得很另类的MADMAN，能通过精灵发挥特殊效果吗？



《K.O.F.》系列 桃子

活跃在《K.O.F.》最新作中的桃子，能发挥回复HP的特殊能力。





《饿狼传说》系列 东丈

"飓风男儿"东丈能够使用获得卡片的能力,也许意外地好用?



《恐龙危机》系列 雷吉娜

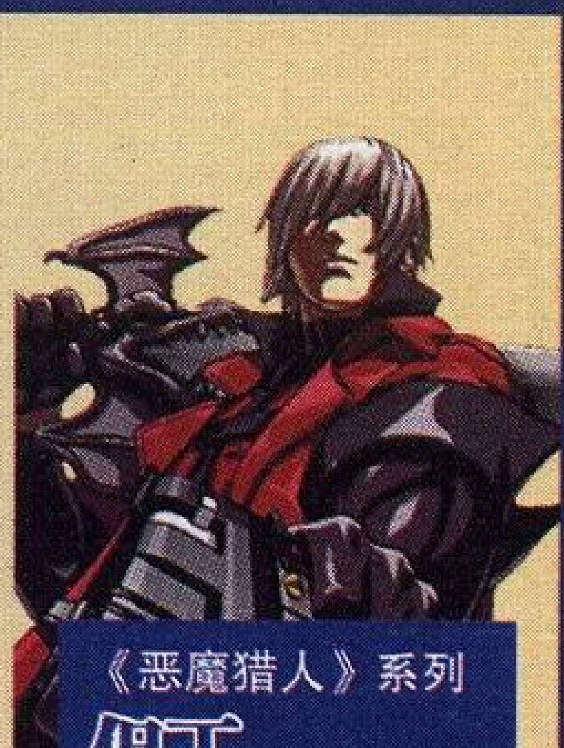
与恐龙战斗的红发女英雄,隶属于谍报部门,是潜入工作的专家。



《装甲勇士》系列 迪比洛特公主

乘坐章鱼型机械驰骋宇宙的邪恶之花。两位跟班会不会出场呢？





《恶魔猎人》系列 但丁

"令恶魔哭泣的男人"但丁，装扮与动作都非常有型的王牌战士。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏 最快的评测

掌机游戏铁板阵

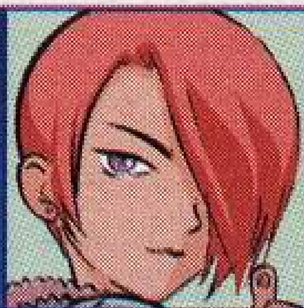
《JUMP究极明星大乱斗》终于出了，WIFI联机的方式比原来方便了不少。《ERAGON》的优秀素质让不少人跌破眼镜。《圣女贞德》算是PSP上非常不错的SPRG了，再次推荐一下。另外，《合金装备OPS》的美版已经发售了，真是不错的作品啊。

ERAGON

NDS	ACT
美版	Vivendi
2006.11.14	1-2人



画 面：★★★ 音 乐：★★
游戏性：★★★ 操 作：★★★



翔武 可以算是DS上画面优秀的典范之作了。

首先要赞一下这个游戏的画面素质，场景和人物的3D效果看起来很舒服，视角的变化也比较自然，整个游戏中也没有丢帧的现象。操作方面也很优秀，角色有平移测滚等动作，战斗起来十分方便。武器有熟练度的设计，到达一定熟练度时就有新攻击方式。真是一个怎么看怎么喜欢的游戏。



剑纹 各方面都很棒的美式ACT，居然是Sierra制作的

这个游戏采用追尾视角，视角的变化非常舒服。全3D画面很出色，帧数也很足。上屏显示游戏画面，下屏作为地图和道具使用，甚至使用了触摸画符方式。游戏设计了多种攻击方式，弓箭使用主视角锁定方式，还有武器的熟练度设计。初步上手就让人欲罢不能，强烈推荐给美式ARPG爱好者。

SONIC 竞争者

PSP	ACT
美版	SEGA
2006.11.14	1-2人



画 面：★★★ 音 乐：★★
游戏性：★★ 操 作：★★★



翔武 一味地跑来跑去，何时才是个尽头？

本以为以PSP的机能，可以作出一个类似《SONIC大冒险》的游戏，但照现在这个势头来看，《SONIC》系列真是到头了。本作游戏模式单调，玩起来觉得很枯燥，只是一味地向前跑，玩时间长肯定会厌烦，唯一看点也就是在画面上了。真的很希望再有一个比较不错的SONIC作品。



剑纹 游戏玩法比较单调，其实画面也很一般。

看到这个游戏感到SONIC系列已经没落了。竞速类的SONIC同样可以做得出色，但是这个游戏的模式却非常少。只有剧情模式、单人模式和双人模式，并且剧情模式和单人模式几乎没有区别。游戏系统就是前冲，遇到障碍物即时按键躲避。虽然是以关卡方式进行，但是都是跑步，最先跑到终点的胜利。

我们的太阳 强戈&萨巴塔

NDS	ARPG
日版	KONAMI
2006.11.16	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



岚枫 终于不用再在外面晒太阳了！

一直来都非常欣赏小岛的游戏，当初《MGS2》宣传片给我的震撼至今无法忘怀。GBA上系列首作的出现的确留给玩家极深刻的印象，超级新颖的玩法带给人们全新的体验。但是随着KONAMI近期的低迷，DS版的本作不仅取消了室外阳光感应的设计，画面更是没有丝毫的进步，当初的震撼自然也不复存在。



月莺 太阳照耀NDS，GBA名作终于降临。

该系列在GBA上最成功的作品之一，这次终于降临NDS。这次不再用外设，天气是游戏中自带的，但是这并不影响趣味性。ACT部分还有点"潜入"的感觉，虽然流程不长，但是不花时间练级和强化武器难度会很高。萨巴塔明显比强戈强，导致双主角有些尴尬。另外飞机部分真是多此一举。

圣女贞德

PSP	SRPG
日版	SCE
2006.11.22	1人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



月莺 L5献上的正统战略游戏大作，不可错过！

L5宣称只出精品，虽然部分作品有些争议，但是总体来说质量还是很高的。这次根据历史题材胡编的《圣女贞德》是PSP上难得的正统SLG大作。游戏充分运用了L5擅长的卡通渲染，并且制作出精美的动画部分。游戏部分系统十分成熟，虽然难度有些高，但是只要灵活运用各种有利系统就没有问题！



剑纹 近期最优秀的游戏之一，强烈推荐哦！

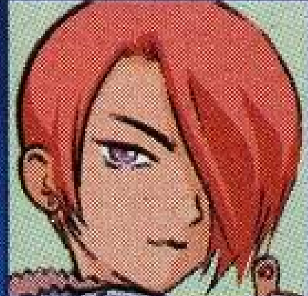
虽然《圣女贞德》在系统方面还存在一些小问题，不过仍然可以算得上是PSP平台的佳作了，独特的炽热点和连结防御系统提高了战略性，技能石设定使所有职业都可以使用魔法，自由战斗和自由地图更是大大满足了玩家反复挑战的欲望，如果能有转职系统的话就更加完美了。

JUMP究极明星大乱斗

NDS	ACT
日版	任天堂
2006.11.23	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



翔武 跨越众多作品，跨越时空的究极对决。

本作和前作相比，无论从登场人物还是游戏系统上来看，都有不小的变化。在前作中，一些作品没有登场的配角人物在本作中也都相继亮相。系统方面，调整了原来的一些不实用的要素，增加了很多新要素。本作最大亮点就是支持WIFI联机，也让不少上代渴望网络对战的玩家如愿以偿。



剑纹 系统大幅强化，WIFI模式非常完美。

这个游戏可称漫画改编游戏的典范之作。游戏角色选用了日本漫画周刊《少年JUMP》中最具人气的角色，多达300人的阵容绝对让喜爱动漫和游戏的玩家兴奋。1代受到了玩家的好评，2代在一代的基础上强化了系统，使之前不太合理的地方合理，不太平衡的地方更加平衡。WIFI模式大幅增加了游戏乐趣。

最终幻想6A

GBA	RPG
日版	SQUARE ENIX
2006.11.30	1人

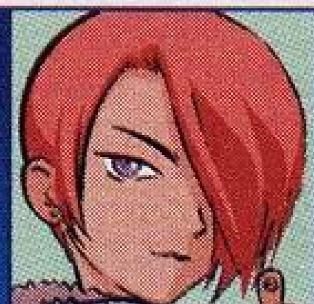


画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★



岚枫 我真的很想给S，可惜没有……

这之前小枫先说句题外话，如果有人问我GBA上最强的RPG是啥？我会毫不犹豫地告诉他说："是《FF6A》！"（本来在我的心目中之前一直都是《FF10》最高的）丰满的人物刻画、神韵的世界观设定、绝赞到极点的音乐制作还有以当时的技术力所达到的近乎完美的画面表现。



翔武 FF系列的携带机移植计划终于完成了。

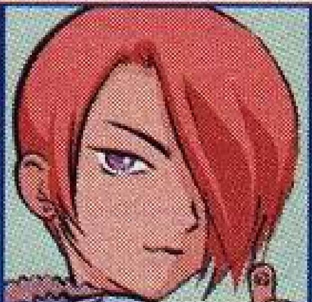
FF系列GBA移植三连发的最后一作，和前两作一样，这次在整体游戏内容上基本是完全沿袭了以前的SFC版，通关后新增了八龙迷宫。系统方面没有什么变化，主要就是对话框中人物头像的追加、新幻兽利维亚桑和吉尔加美修的追加等，另外像"透明+即死"的无敌技能也被取消。

胜利十一人10

PSP	SPG
欧版	KONAMI
2006.11.30	1−2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



翔武 场上没裁判无所谓，但没解说就……

看过NDS版的《WE》后本来挺期待PSP版的，但是玩到后，感觉总体素质还算不错，但没有解说实在是差点意思。本作在画面上和前一作没有太大的差异，但画面帧数似乎比前作要多了，看起来也流畅了。因为屏幕原因，残像还是多少有些的。不过，对于喜欢足球游戏的玩家来说，本作仍然是不错的选择。



岚枫 加个现场解说真的就那么难吗？

各位WE饭们！我又来了！这次要批的是PSP版的《WE10》。DS上的《WEDS》留给我的恶劣印象到现在还没有完全消除，结果这PSP上的《WE10》再次让我失望透顶。虽然说在画面上较前作有了些提高，残影效果也没有前作那样严重了，但依然给人一种糊弄糊弄的感觉。明明可以做好，却不认真，这实在不能容忍！

我的迷宫

PSP	RPG
日版	SEGA
2006.11.30	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



月莺 复古类型的迷宫RPG，但是剧情就……

这就是SEGA最新的力作，简单说，月并不觉得这个游戏有什么优秀的地方。画面在PSP上只能算中等水平，而这个游戏是以迷宫为主，并且是采用比较复古风格的第一人称视角，也许会让第一次接触的玩家产生少许眩晕感。自制迷宫和迷宫自动生成也不是啥新鲜玩意儿了，所以该作可以不碰。



岚枫 SEGA你让我真的好痛心啊！

想当年SEGA是小枫最喜爱的厂商，它游戏的硬派风格曾经让我折服。但这款我的迷宫堪称SEGA近期不成气游戏的代表。虽然说画面和音效并不是决定游戏好坏的第一要素，但至少也要说得过去吧。恶劣的画面表现，复古的主视角迷宫，不知道这样的游戏还能吸引现在的时尚玩家吗？

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

游戏品味

恶魔城 遗迹的肖像

NDS ACT
2006.11.16
KONAMI

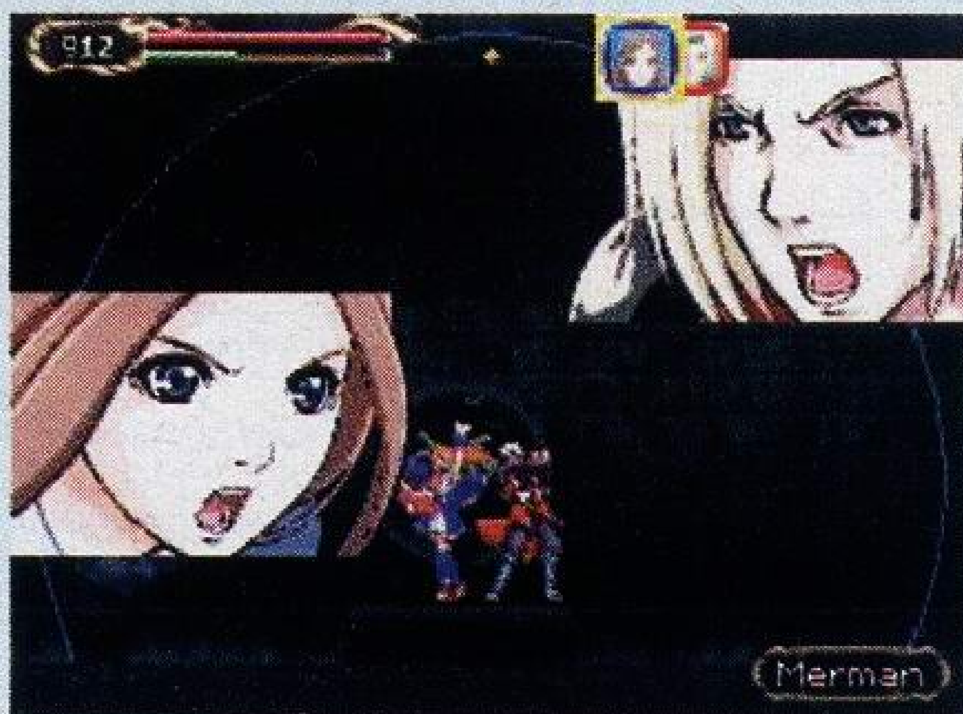
原来二战时期还有这样的故事……

11月的几款大作中，《恶魔城 遗迹的肖像》算是很吸引人注意的一款作品。这一作和之前出的《苍月十字架》相比有了不少进步的地方，当然也存在一些不足之处，下面我们就来剖析下这款作品。



从故事方面来说，本作的故事实际上是MD版的延续，主角的父亲就是MD版的主角——乔尼·莫里斯。在MD版中，德拉克拉的侄女——伊丽莎白打算借助第一次世界大战收集死者怨念和灵魂使德拉克拉复活。乔尼·莫里斯和埃里克·里卡多为了阻止伯爵复活而和伊丽莎白战斗，最后伊丽莎白战败了，但似乎没有成功阻止德拉克拉的复活。到了本作中乔尼的儿子——乔纳森·莫里斯拿起了“吸血鬼杀手”和青梅竹马的夏洛特一起来到了这个被称为“恶魔城”的地方。本作中虽然说有德拉克拉，但给人的感觉实际上就是个过路的。主要剧情还是围绕着普洛涅尔抢了埃里克的两个女儿，而普洛涅尔是个吸血鬼。其实是受埃里克委托讨伐普洛涅尔的，但死神出现在这城堡里，德拉克拉也因为死者的怨念和灵魂而复活，两主角可以说最后顺手讨伐了他。本作剧情给人的感觉就是比较平庸，德拉克拉作为BOSS，确实没有什么存在感。

接下来再说说游戏系统。本作首次用两人配合的方式来进行游戏，虽然在宣传片中看着有些累赘，但实际玩起来却没有这种感觉，无论是男主角的副武器，还是女主角的魔法，在过关中都需要很好地配合。除了双人系统外，还有新加入的任务系统，比起原来探完全地图基本就算完美，任务系统让游戏时间和游戏性又提高了一个层次。为了方便有收集爱好的玩家们，游戏中还加入了各种图鉴。这个设定实际上应该从GBA版的《恶魔城》就该加入了，不然连自己收集的是否完美都不知道。本作中虽然没有一直期待的两城系统，但所有场景合计10张地图，比两城感觉还要充实一些。商店系统让玩家间的物品交流更加方便。



在要素方面，这一作比《苍月十字架》丰富许多，就拿打通后的增加的模式来说，吸血鬼姐妹、理西特肯定都是玩家在这次作品中想用的角色，厂商考虑到了这一点，让这3个角色都可以使用。特别是理西特，还找了《血之轮回》中的玛丽亚作为搭档来迎合这次作品的双人系统。吸血鬼姐妹的攻击方式利用了DS的触摸屏，在机能的应用上虽说没问题，但攻击方式上实在是有些单调。除此之外，旧装甲斧兵的出现条件真是让人没有想到，为了怀旧，或者说是为了恶搞，这1000个也不是开玩笑的数字啊。游戏中的几个BUG技也都不错，刷钱和存档继承都是很实用的，不过死机的BUG就算了吧。

本作在掌机这几作中算是素质非常不错的，其实照这种素质继续出下去的话，2D《恶魔城》的素质还是很让人期待的。其实我个人还是一直期待着1999年尤里乌斯打败德拉克拉的那一场战斗。本作的素质各位还是自己亲自体验下吧。









“口袋妖怪道场”上期开张后，获得了读者们的鼎力支持。很多读者都来信或在论坛上发表回复，表达了自己对口袋妖怪的喜爱之情。鉴于原作的人气，我们扩大了讨论的阵地，今后除了来信及在次世代传媒网官方论坛上发表意见外，还可以登陆口袋妖怪网（PMGBA）的相关论坛来表达自己的看法。总之，这期是关于《钻石・珍珠》主角怪物的豪华特辑，请大家慢慢品尝吧！

口袋妖怪道场 Vol.1



代理主持人：著子

◆表面上装作“代理”，其实暗中打算在这里占山为王呆下去的家伙，可信度0。整天过着白天上班“爬格子”，晚上回家玩《口袋》的单调生活，对自己黑暗的将来毫不自知。

不定期《口袋》失败日记（二）

著子对No.395企鹅皇（エンペルト）的执着还在继续。

乘浪（なみのり）和冷冻光线（れいとうビーム）这对主副炮基本上是不想换掉了……其实某位大舰巨炮主义的同好曾经和我喊过无数次“一定要用高压水泵（ハイドロポンプ）”，可是发招时向来缺乏人品的著子坚决拒绝了这个提案。当然，我并不是不知道放大镜（こうかくレンズ）和精准镜片（フォーカスレンズ）这两个提升命中率的优秀道具，可是只因为一招而给企鹅戴眼镜占掉宝贵的道具位，心里总觉得有点浪费。

其实，另外两招怎么配才是最头疼的问题。草结（くさむすび）这个草系的侧摔（けたぐり）对大型水系怪物的效果看来已经得到了实证，可很多朋友还是推荐攻击力稳定的觉醒（めざめるパワー）草……这个对于选种之路本就非常漫长的《钻石・珍珠》来说实在是有点太难了，也不知道还要为了这招奋斗多久……

总之，著子下一步准备开始研究沙暴队历来的主力No.248巨甲兽（バンギラス）和此次的“扬沙新贵”No.450沙暴河马（カバルドン）了。关于这两只“硬派”怪物的培养方法，请大家给依然摆脱不了伪非嫌疑的著子出出主意吧！



←努力值分配优柔寡断的下场。为了重调，只好当个培育清洗努力值果实的农夫了。

《钻石·珍珠》三大家（1）

若叶龟
ナエトル



Lv18进化

树林龟
ハヤシガメ



Lv32进化

巨树龟
ドダイトス



No.389  巨树龟（ドダイトス）	HP:95	速度:56
	攻击:109	特攻:75
属性 草 地	防御:105	特防:85
进化条件：—		
雌雄比率:12.5%♀·87.5%♂	颜色查询:绿	
生蛋组别:怪兽组/植物组	捕获度:45	
特性:翠绿	初始亲密度:70	
努力值:2攻击1防御	孵化步数:5120	

高人高论

●**网友 65268380**：草系的主角有冰四倍属性弱点，速度不快，样子也不太好看，所以不用。

●**网友 toraoh**：草+地，又一只能抵抗地+岩组合的PM，耐久也不错，但是4倍冰弱点相当令人头疼。出场时机要把握，冷冻拳挡一下估计没问题，冷冻光挨一下应该就仆街了，所以对战中可能的最大用处是由队友杀掉对其有威胁的PM后，后期诅咒/剑舞强化清场。如果当盾牌，弱点又多又有致命的4倍，不可靠。

●**网友 小小的诺**：诅咒妙蛙花（No.003フシギバナ）在《钻石·珍珠》内很难实行，带来的巨树龟就是最好的弥补了。清场能力稍微欠巨沼兽(No.260ラグラージ）一点，但是优势在于有可以随时回复HP的光合成（こうごうせい），所以我更愿意和宝石版中的妙蛙花进行战术类比。强化战术基本用诅咒（のろい）、本属性高威力技地震(じしん）、弥补盲点的石刃（ストーンエッジ）和回复技巧光合成即可，难度不算很高。至于消耗战术，由于有岩菱（ステルスロック）和寄生种子（やどりぎのタネ），我想应该还是相当容易牵制对手的，属性草+地可以欺负一下电攻PM，不过努力必须要分配适当的特防，以防备觉醒冰的出现。

●**网友 LARKENG**：我用的是草主角，这次草系很好用，总体来说攻防比以前的强。虽然被冰系4倍相克，但也可用诅咒来配合，草系的物攻招可以尽量利用。

●**来信 Len**：虽然自带优秀的攻击技，但全攻型用起来很困难，在双打中用队友的戏法屋（トリックルーム）来辅助可能不错。总之，新的属性组合令人期待。另外，岩切（ロックカット）型巨树龟可能也是个办法。如果加速后速度超过种族值130档，大概会令雷精灵（No.135サンダース）之流非常头疼。不过，巨树龟本身的速度太慢，这样配可能有点危险。

编辑无责任心得：

攻击招式质量高、打击面广是历代主角三大家的一贯特点。木槌（ウッドハンマー）和地震的组合控制力已然不小，自带诅咒强化更是亮点之一。岩切这个古怪技巧的出现更将慢速怪物的战术范围扩大了很多。至于冰系的四倍弱点，在气息缎带（きあいのタスキ）满天飞的《钻石·珍珠》里，四倍弱点已经算不上什么致命漏洞了。反正对战中也要考验操控，背负一点不利因素不是显得更酷么。

高人高论

●网友 雪蜡笔：玩口袋的都知道火系比较热门，攻高是每个人都追求的。这里要说说长相，第一代火主角长得像龙（喷火龙：明明就是……），第二次是……老鼠？然后是鸡，接着是猴子……无语了。老任啊，i真是服了you了，天晓得下次他要做出什么来……

●网友 toraoh：这次的猴子有些能力相当王道。两防比火烈鸡（No.257バシャーモ）高一点，但是算上HP后耐久比火鸡略低，两攻也比火鸡略低，速度远远超过火鸡，成了格斗系第一。猴子两攻虽比火鸡低，但是难得的是两攻都能强化，剑舞（つるぎのまい）、巨大化（ビルドアップ）、冥想（めいそう）、阴谋（わるだくみ）全到齐了，相比之下火鸡只有剑舞和巨大化。也就是说，虽然火鸡特攻比猴子高，但真要特攻还要不赢猴子。猴子干扰招数也王道，鼓掌（アンコール）、挑拨（ちょうはつ）、鬼火（おにび）、岩萎和偷懒（なまける），凭借高速度，不攻击也能折磨人。攻击招数更是丰富：物理方面有近身拳（インファイト）、地震、石刃、影子爪（シャドークロー）、蜻蜓返（とんぼがえり）、气合拳（きあいパンチ）、毒刺（どくづき）、燕返（つばめがえし）、火焰推进（フレアドライブ）、火焰踢（フレイズキック）；特殊方面有火焰放射（かえんほうしゃ）、燃烧殆尽（オーバーヒート）、太阳光线（ソーラービーム）和气合弹（きあいだま）等等，打击面不存在问题。要说有什么不足，最可惜的就是不会起死回生（きしかいせい），不然火鸡可能要下岗了。可能任天堂是故意这么搞的吧，喷火龙的腹鼓，火鸡的起死，猴子的冥想阴谋，谁也取代不了谁。

●网友 Gty：3个主角中当然"大圣"最王道，火系第一速度+不错的两攻+不算太差的耐久+丰富的招数，可以四攻击技打强攻，或者强化（物攻、特攻都行）。

编辑无责任心得：

"齐天大圣"看来已经成了《珍珠·钻石》三主角中形象最受中国玩家欢迎的一位。同时，这只能力值明显带有攻击倾向的怪物实际使用起来也非常顺手。高两攻，高速度，能自力修得火与格斗两种属性的基础威力120必杀技，非常适合高速压制。再加上强力的能力强化技，几乎是"想怎么打都可以"，应用方法非常多。至于不能学起死回生……过来人教导我们，过于贪心没有什么好下场。

《钻石·珍珠》三大家（2）



小火猴
ヒコザル

Lv14进化



猛火猴
モウカザル

Lv36进化



豪火猴
ゴウカザル

No.392 豪火猴（ゴウカザル）		HP:76	速度:108
		攻击:104	特攻:104
属性	火 格斗	防御:71	特防:71
进化条件：一			
雌雄比率:12.5%♀·87.5%♂		颜色查询:棕	
生蛋组别:陆上组/人形组		捕获度:45	
特性:猛火		初始亲密度:70	
努力值:1攻击1速度1特攻		孵化步数:5120	

《钻石·珍珠》三大家（3）

企鹅仔
ポッチャマ



Lv16进化

王僖企鹅
ポッタイシ



Lv36进化

企鹅皇
エンペルト



No.395 	企鹅皇（エンペルト）	HP:84	速度:60
		攻击:86	特攻:111
属性	水 钢	防御:88	特防:101
进化条件：—			
雌雄比率:12.5%♀·87.5%♂		颜色查询:蓝	
生蛋组别:水中1组/陆上组		捕获度:45	
特性:激流		初始亲密度:70	
努力值:3特攻		孵化步数:5120	

高人高论

●**网友 ダツラ**：水系加钢系的企鹅皇有着华丽的、帝王气质的外貌，让我心动不已。

●**网友 lamlizi**：水属性上加了个钢，成为继鬼蝉（No.292ヌケニン）之后第2个可以抵抗水+普通的PM。虽然多了一大堆抗性，但也把水对火的抗性抵消了，还多了格斗和地这两个热门弱点，并给自己带来了浮磁王（No.462ジバコイル）这个大敌，个人认为属性上不如纯水来得好。能力上和巨树龟相反，特殊方面高而物理方面较低，速度同样慢。虽然物攻平庸，但物攻招式倒是挺不错的，地震、岩崩、雪崩（ゆきなだれ）、暗影爪、钻孔啄和瓦割（かわらわり），还有本系攀瀑、水尾（アクアテール）和钢翼（はがねのつばさ）等，忍耐（こらえる）挣扎（じたばた）的COMBO也可以用。再加上剑舞和不错的抗性，似乎在物攻方面能有不错的表现。特攻方面，虽然它特攻高，但能用的招式也就乘浪、冷冻光线和光栅炮，最多再加上觉醒。没有强化特攻的招式，它在人才济济的水系里被无视也是应当的。

●**网友 gyx**：个人觉得企鹅在沙暴中还有一定价值，毕竟水+钢可以挡水和草等沙暴队的弱点。至于地震弱点，可以用化石翼龙（No.142プテラ）和盔甲鸟（No.227エアームド）等解决，利用简单的先读在对手地震时派这些PM上场。此外，企鹅由于有不错的特攻，在雨天应该更能发挥攻击作用，毕竟《钻石·珍珠》中的雨队已不是宝石里那个只有特殊输出的队伍了。最后说一下自己的企鹅，我的企鹅并不打天气战，遵从的是从宝石下来的水系特攻手的固定配招思路，也就是水+冰的特攻招为主。由于企鹅速度不高，所以选了乘浪+冷冻光线+睡觉（ねむる）+剧毒这种毫无特点的配招。不过个人认为，平庸的PM配合队伍有时也能发挥不错的战斗力。

下期“口袋妖怪道场”的新主题在下一页

编辑无责任心得：

玩家对“水+钢”这个属性组合褒贬不一，用惯了水系的朋友可能觉得多了钢系的属性弱点有点累赘，但向来喜欢钢系的朋友却觉得有了水系的攻击能力非常方便。说到底，各有所爱而已。仔细想想，“水+钢”在17属性中有3个弱点，2个通常，12个耐性，也实在算是不错了。钢系队伍中多了一位特攻特防全才的健将终究不是坏事，再说，能配合两种以上天气作战的妖怪也是相当贵重的。

本期的道场主题：

飞沙走石的莽撞家伙

本期的道场主题就是前面提到的No.248巨甲兽（バンギラス）和No.450沙暴河马（カバルドン），如果对这两只怪物有什么独到的心得和有趣的想法，请通过下面的渠道发表自己的意见。当然，以前的主题也可以继续讨论。

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）

No.248	巨甲兽（バンギラス）		HP:100	速度:61
			攻击:134	特攻:95
属性	岩	恶	防御:110	特防:100

No.450	砂暴河马（カバルドン）		HP:108	速度:47
			攻击:112	特攻:68
属性	地	地	防御:118	特防:72

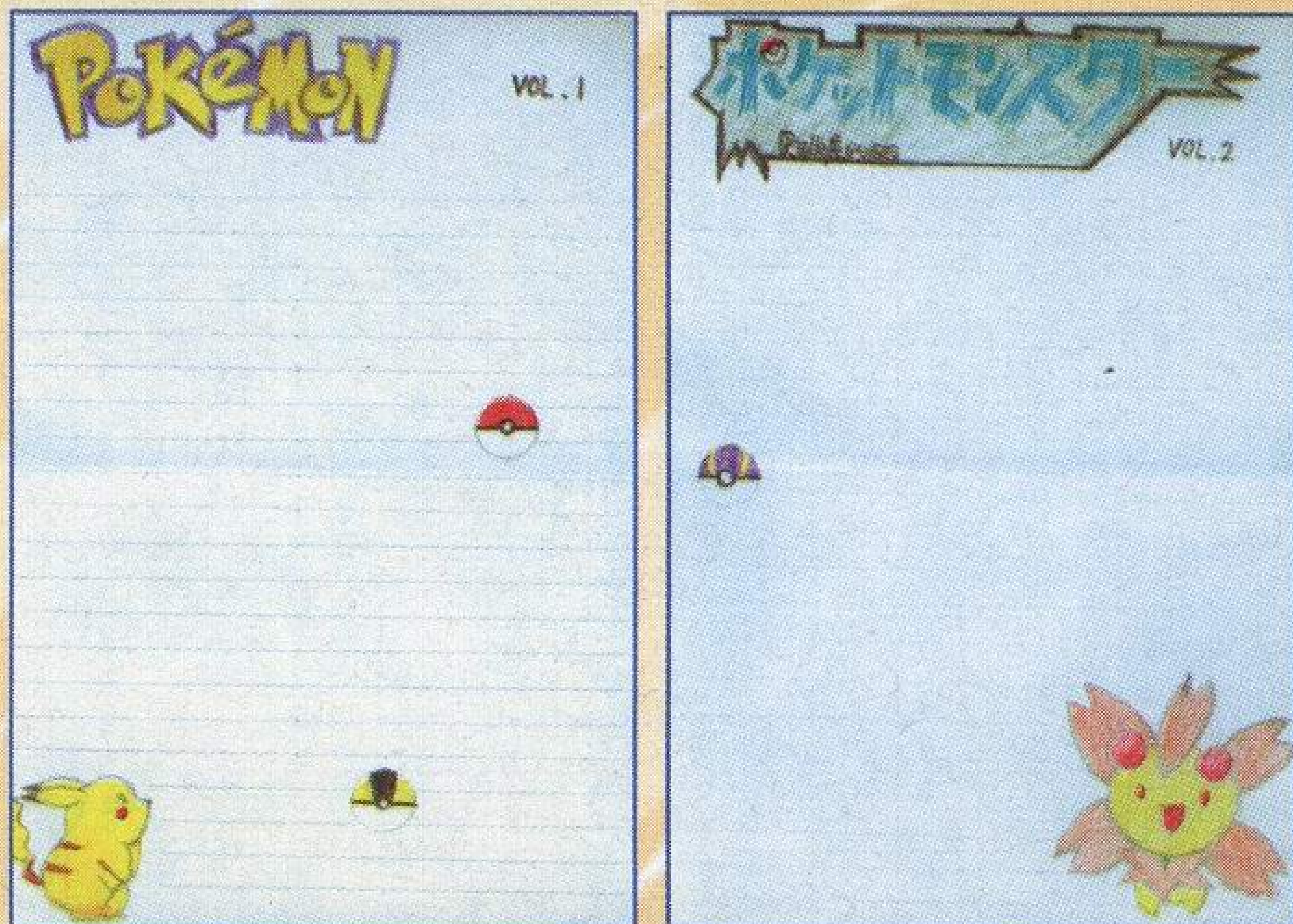
颂口袋迷

日照纸机生白烟，遥看北京报刊店。
口水直流三万尺，摸摸兜里不够钱。
敢问妈妈要点钱，终于买到口袋迷。
真的是千金难买心头好。

——广东深圳 李骏

亲爱的小编们：

真高兴可以写信给你们！一直想找个理由写信，但总找不到合适的信纸。不过，中国人民是聪明的，广大玩家是智慧的。我自己做的DIY信纸写信，也能说明我对PG与大家的重视。



扯远了，我现在是高三生了，学习很紧张。但每次我都会抽出睡前三十分钟来看《PG》。我们这里（海拉尔）可以算得上边陲小城。《PG》来的速度很慢，不过还好每次都可以买到。不过回函就填得很仓促了，偶尔看到几期PG上不该出现的问题，心里也很生气，毕竟只有近于完美才能拥有广大玩家们心中第一掌机平面媒体的称号。

我应该可以算是铁杆了，我买了七年《电软》、二年《电新》、近二年《动新》与几期《PG》，但还是第一次写信。如果评奖我一定提名——最忠实无声读者奖！不过每次寄出回函，心里都默默将一份祝福贴上……

七年相伴，相望无言。
终诉心愿，早看遍沧海桑田。
愿有你，一生相伴。
赠前，现，未来《PG》全体

——内蒙古呼市 赵阳

想要耍酷却似乎没有多少资本的小智；自以为很美却无人欣赏的小兰；看到漂亮MM不晓得把持的小刚；粗心到一把火把自己胡子烧掉的博士以及那些常有讨厌感觉的火箭二人组；。他们这几个人，在口袋世界中一同经历着不平凡的生活，我是那么的羡慕他们。我拿着NDSL感叹着，要我也生活在那种世界中，那该多爽，至少不用上课了。接着就是一阵阵地傻笑，随之而来的是公车上传来异样的眼神。至于吗？难道我只要稍微抒发一下情感，就马上可以变成万众瞩目的皮卡丘。我真想再试一下，但最后还是识趣地制止了自己那可怕的想法。

车仍在向前，但NDSL上的小智却碰了一鼻子灰。

已经四个月了，我用NDSL玩GB上的口袋金版，可是死也完成不了发电站的任务。找不回零件，自然也就不能到我向往已久的月见山，谁要是能告诉我怎么完成它，感激他一辈子，我从心底狂叫。

此时，凉风阵阵袭来，我不禁打了个冷颤。抬头号望去，明白了其中的原因，中国籍未成年男子正盯着我的NDSL，并口水流下。看来，我该闪了，从车窗一跃而出，接着就一声惨叫。

——山西太原 永远的口袋拥护者吉悦犁

我的朋友

我永远的朋友，我们慢慢成长同，体验一路的艰辛。我们渐渐遗忘，憧憬未来的梦境，但有些事，注定永葆青春；有些事，注定不能遗忘。

八年前的夏天，当我还是一个十岁的孩子时，口袋就开始与我有了一段梦幻般的约会。从第一眼看见《口袋蓝》，我就买了GB机与卡带。在蓝色的世界里，我第一次选精灵，第一次战斗，第一次捉精灵，第一次通关……巨大的成就感与满足感始终伴随着我。

于是一发而不可收：电视机旁有我看口袋动画的身影；小店门口有我收集卡片的身影；学校走廊里有我与同学联机对战的身影……当《金》、《银》出现的时候，我第一时间买到了它，冲动引导着我；梦想鼓舞着我；努力支持着我。尽管我丢了N次记录，尽管为抓三神兽花了N个小时，尽管被老师和父母教育了N次，我依旧痛并快乐着，在淡淡的痛苦中体会到浓浓的快乐……

时光飞逝，我进入了高中。当责任和目标都已经改变时，我的心，却仍是属于口袋的世界。在新的游戏中，我开始了新的旅程。凭着我无限的热情和无限的努力，我得到回报，在过去的350多个小时的游戏时间里，我捉齐了精灵，获得了水晶雕塑，集到了七个银色标记，练满了四十多个值得我珍惜的精灵。我感到了无限的自豪与骄傲。但不付出就不会有回报，于是在过去的两年多的现实世界里，我的成绩直线下滑，由班级第一名退到了第十四名，这实在是无限的悔恨与羞愧。在高中的最后一年里，我放下了手上的一切，告别了我曾经热爱的口袋。但告别只是暂时的，它们已成为我的目标并为我提供巨大的精神动力。我将奋斗，为了自己，也为了口袋。

这世上，最开心的是与口袋相伴的快乐时光；最遗憾的是口袋不属于真实的世界；最感动的是口袋折射出的人性美、自然美；最怀念的是那些一起痴迷口袋的难兄难弟们。

我们渐渐遗忘，遗忘不属于我们的痛苦；我们慢慢成长，成长中回忆一路的幸福。但有些事，注定在回忆与遗忘中徘徊；有些事，注定是幸福与痛苦的双重感觉；有些事，注定是成长与不老的完美结合。八年过去了，我已经长大。看着依旧年少，依旧充满活力，依旧亲密无间的小智与皮卡丘；看着不断继承传统，不断大胆创新不断焕发光彩的口袋作品，我只想说我的心依旧年轻。

忠心祝《PG》、《口袋迷》能吸引每一位爱好游戏的读者，能打动每一位读者的心，能博取每一位读者的信任和支持。

——浙江舟山 尹羽

来自浙江舟山的尹羽同学和陕西西安的韩烨同学将获得编辑部赠出的EZ4L烧录卡。希望广大口袋FANS要继续积极参与哦！



↑“口袋迷CLUB”的栏头被进行了出色的演绎。(江苏张家港 钱泽好)



←能与口袋妖怪们一起享受这样的美景该多么惬意。(辽宁 孙宏伟)



↑你是否梦想过这样的「主角妖怪」？(广西 黄琳琳)



←威风凛凛的天空王者，神兽的气势完美再现。(陕西西安 韩烨)



←怪物的表情相当传神，后面的卡比兽在做什么？(安徽 黄瀚)



Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

《Jump 究极明星大乱斗》刚刚发售，本期给大家介绍这款游戏的联机和Wifi，闲话少说，我们进入正题。

多人模式

选择右上第三项进入联机模式。

进入联机模式看到如下界面。左侧三个图标从上到下为：联机模式、Wifi模式、密码查看。



联机模式

联机模式中有多个选项，从上到下为：对战、双人交换、1卡游戏、多人交换、20问题问答。



●对战：

进入对战模式，一人选择建立主房间，另外一人加入。最多支持4人联机对战，同时2人观战。注意，对战模式至少需要2人进入。

所有玩家准备好后，进入选择卡片组画面。

建主的玩家选择游戏规则和地图，其他玩家



←望远镜符号就是观战选项。



←选卡组时，按Y查看对手情况。



←设定规则，见wifi部分说明。

等待主机完成。规则设置完成后，进入战斗。

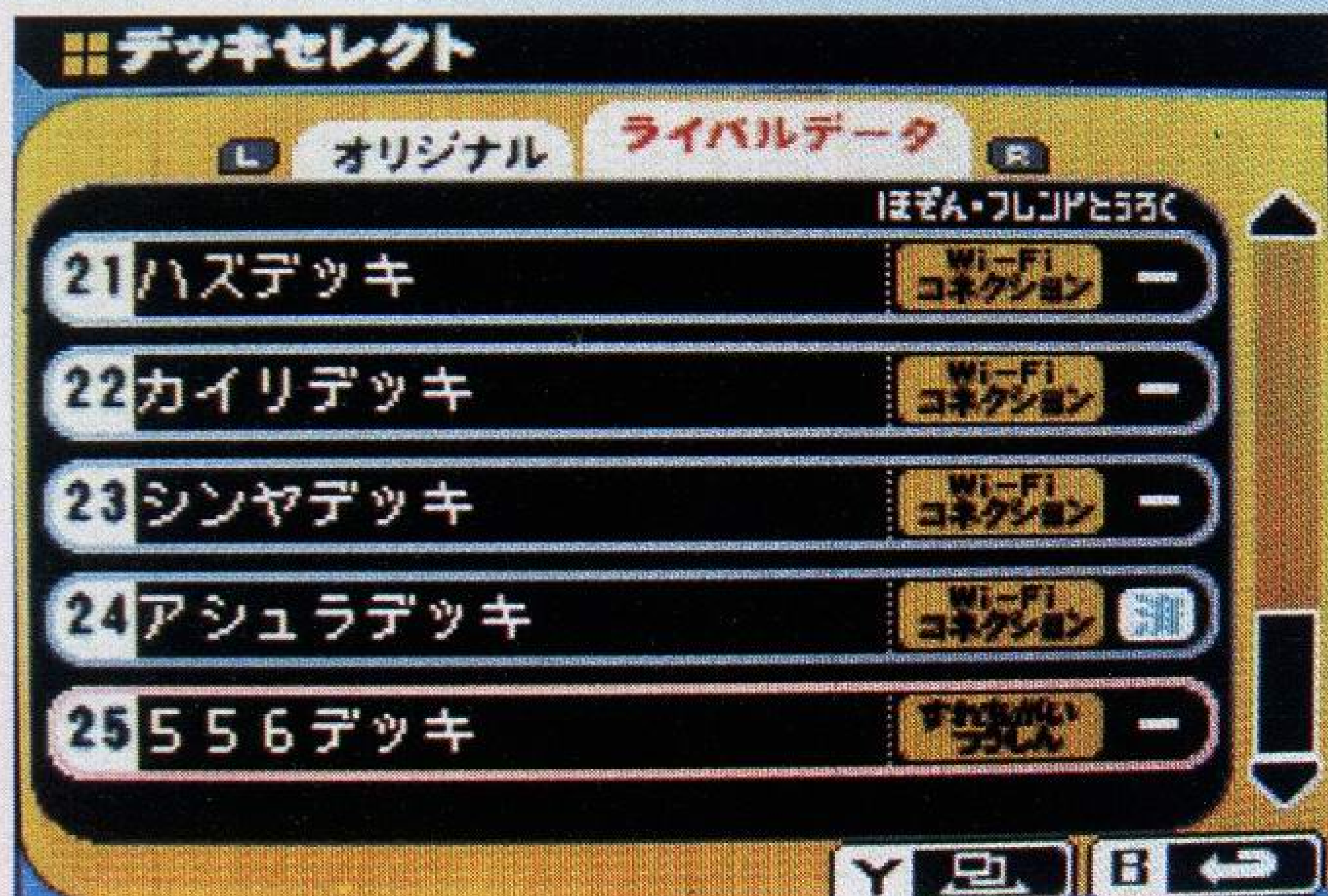
●双人交换：

双人之间交换卡片组，各自选择卡片组后，进行通信交换。完成后退出到卡片组界面。

●1卡游戏：

顾名思义，多人共享1盘卡带游戏。

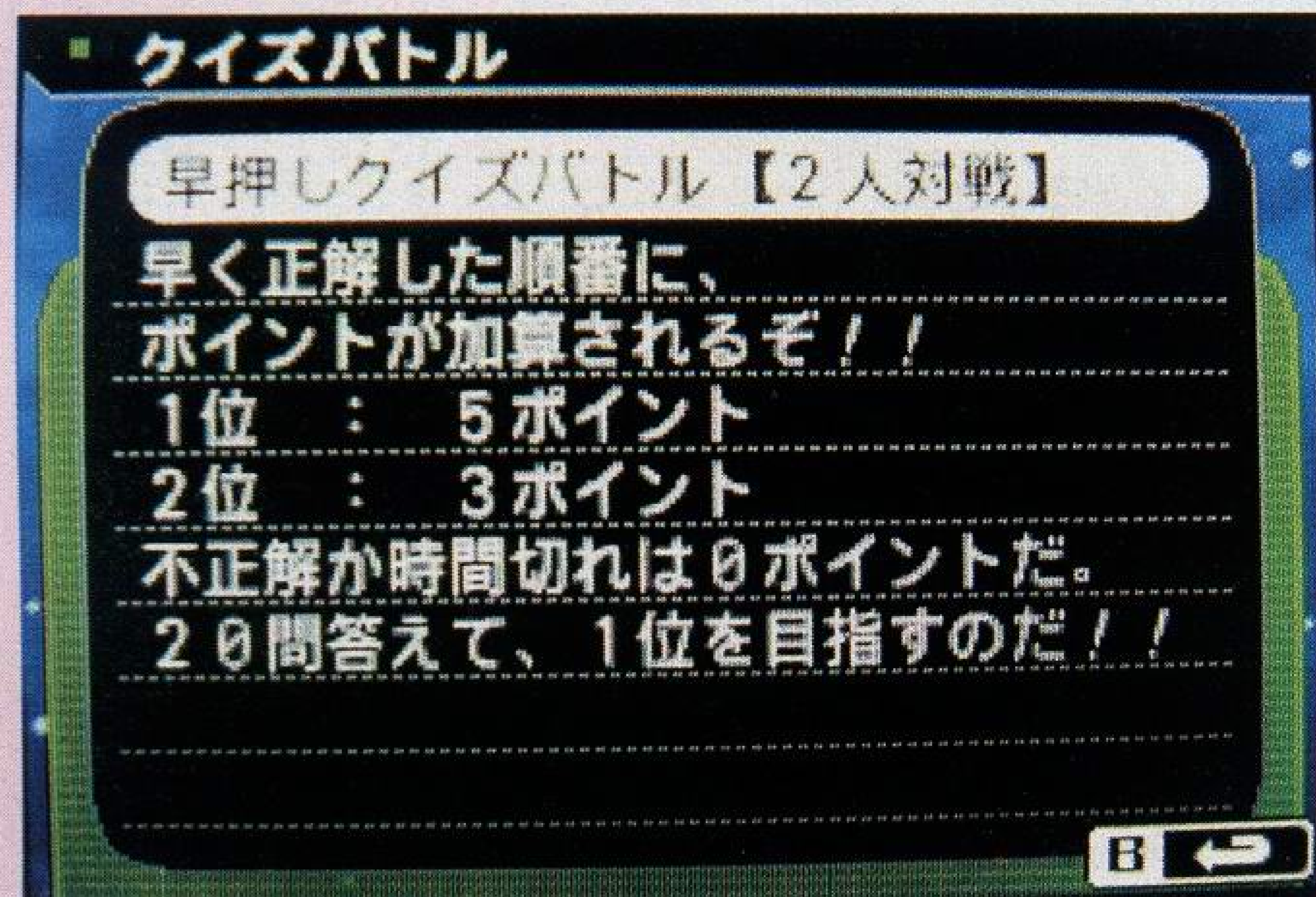
●多人交换：



多人同时交换卡片组，方式和双人交换类似。

●20问题问答

问题问答的规则只有一个，就是多人进行抢答。答案正确的话，第一个选择问题的玩家获得5点，第二个玩家获得3点，9.99秒内没有回答或者答错不能得分。20道题结束后，结算成绩。



Wifi模式

选择Wifi选项后如下图所示，ログイン选项表示登陆WIFI。



登录WIFI后分为两种网络对战方式，一种是"日本国内对战"，一种是和好友对战。所谓"日本国内对战"实际上就是随意搜索在线的玩家。好友对战需要有一个人建立游戏，其他人进入，能进入到游戏中的必须是建立游戏者的好友。最多4人对战，最少两人，随后就开始进行对战了。进入好友对战前会出现声音选项，按X键打开功能，就可以在大厅中进行语音对话了。

对战前，首先要选择一个漫画组，建立游戏的人还要选择场地、规则等。设定和前面联机模式基本相同，联机模式也可以参考这些功能。功能分别如下。

ルール是规则，规则共3种，分别是积分战、生死战和抢夺战。积分战最后看每个人的得分，分数最高的获胜。生死战是活到最后的人是胜利者，漫画组中挂掉的角色不能复活。抢夺战的规则是看谁获得星星最多，如果在时间没到前获得所有星星也算胜利。

じかん是一局的时间，可以根据情况来定制。

アイテム是场上物品的有无，ギミック是场地中是否有各种机关。

全部设定完成后，就是正式的对战了。对战结束后，第一名将获得力魂、知魂、笑魂各50点，梦魂、勇魂、J魂各10点的奖励。

フレンド管理（FRIEND管理）



フレンドリスト：查看和好友最后一次对战的时间，以及和好友对战时的获胜情况。

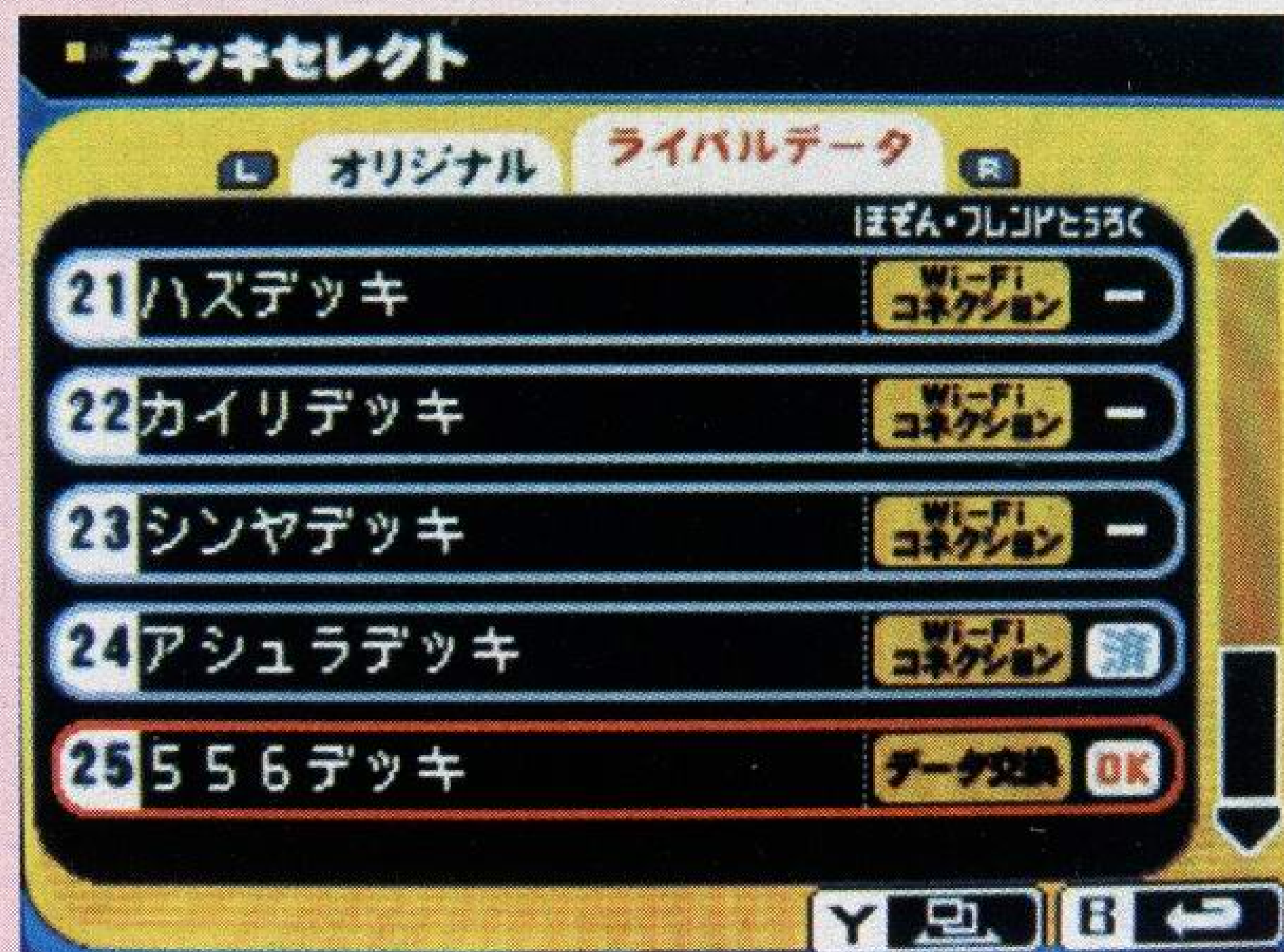
フレンド登录：查看已登录的好友最后一次对战的漫画组，以及好友的资料。

フレンド确认：查看自己的FRIEND CODE。

フレンドコード入力：输入好友的FRIEND CODE。

Wifi设置

设置Wifi功能，和NDS本体设置方式相同。



←交换卡片组后，在这里就能够查看交换到的卡组。

PG总动员

小编的轻松驿站 第六回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

欢迎来到剑纹动物园

剑纹的见与闻

这段时间玩《宝贝万岁》等级升到了26，招来了一大院子动物。太喜欢里面的动物了，现在已经有了狒狒和四头蛇、蜥蜴、斑马什么的。最近没有拍照，来一张以前的照片。

苹果树掉下了几个苹果，地上的花开了，头上有大心的霍比虫在花丛中爬来爬去。园地围墙中是我的宠物瑞比猪，看下面的特写，我给他“装备”了防毒面具、鲨鱼刺和狗项圈后，这个家伙显得更加彪悍，还撞翻了一只蝾螈。



我家新来了一只叫做核桃的狗狗。其实他夏天来过我家，这次是第二次过来，所以和我是老朋友了。我不满足他只是个狗狗这个现状，于是他就变成了以下动物。



核桃变成沙皮狗~~~



核桃装个狐狸~~~



来，核桃，变成兔子试试？



兔子和狐狸区别不大呀！变成黑熊可不可以呢？



↑另外，线条抱着我像个抱抱熊。



↑线条版壁虎惊现！



↑客厅过道中的幽灵是谁呢？



速水，为什么别人叫你「软扑扑」？「软扑扑」是什么意思？

月言莺语：在世界的中心呼唤“舞”！

七分完成！三分留白！自由的创造故事而产生的魅力！

这期杂志小枫枫问偶最喜爱的游戏角色，这样让冥思苦想这期内容的月得到了灵感，多谢枫哥了！仅仅在PGBAR上也许大家还不能稍微了解这款游戏，这款游戏是月最钟爱的游戏，介绍给大家。

《高机动幻想GunParade March》（下GPM）故事简介：

那是一个跟我们所知道的完全不同、步入另外一个历史的世界。之前和我们的世界进程完全一样，但是一切改变都在1945年，它们像幻影一样出现，死后又会归于幻影，在它们身体内贮存的营养耗尽之前，它们以猎捕人类为生，这不知来自何处的谜之生物对人类展开了攻击，人类首次尝试了全球性的团结一致对抗外敌。人们把这种人类的天敌称为了“幻兽”。1999年，世界已有大半被制压了，人类投入了HWT（人型战车）等作为对抗兵器继续作战。日本也在现在的九州地区制定了作为最后防卫战的对抗幻兽的迎击体制。由于本来作为主要战斗力的20－30岁的成年人大多在过去的战斗中战死，现在投身在战场上只有高中生的少男少女们。主人公“速水厚志”一行所属的第5121部队的一员，这个部队也是由年轻人们所组成的一支部队。和幻兽的战斗刚刚开始……这就是发生在“第5世界”（按照设定我们处于第7世界）的故事。



←帅哥濑户口（右）偶就知道你是男女通杀的。

这个1999年SCE推出在PS上的游戏几乎没有宣传，别说国内杂志，就是日本杂志报道力度都不大，在日本也是小圈子的游戏。但是月当时第一次接触，就被深深吸引，从此掉入这个世界中。

这个游戏一大卖点就是自由度，这个游戏并不是自由到一些欧美游戏那个程度，月称之为“七分完成！三分留白！”。游戏给你设置好了世界观以及主角身边26位个性各异的角色，之后在游戏中，你可以做任何事情：进入女厕所，但是被看到会有人背后说你坏话（NPC关系间已经构成个完美关系网）；你可以脚踏几只船，但是会爆发“争夺战”；不喜欢的角色你可以揍他，喜欢的角色可以称兄道弟；喜欢你的人会送你东西，对你的要求一般都会答应；你可以鼓励心情不好的朋友让他恢复原壮；专心战斗消灭幻兽；可以赚很多钱也可以升官；不想当驾驶员可以做后勤，也可以做司令；制霸所有技能等等。

简单来说，你的行为一定会反映到游戏这个世界中，对这个世界产生影响。这“三分留白”让月沉迷了很多时间，再加上角色性格设定得非常完善，月十分热衷于创造自己在GPM中自己的故事。因此这个游戏非常适合创作同人作品呢！

刚进入游戏第一个主角就是外号“软扑扑”的速水厚志，而游戏内定第一号女主角就是“芝村舞”。“芝村家族”是当时最强大的势力，舞是芝村家的养女，是一个口硬心软的大小姐，非常不擅和人交往，说话总是不顾忌别人的心情。但是在和“优柔寡断的王子”速水厚志接触后，心中的冰块渐渐开始融解，不过其实这一切都是命运……偶成了舞的超级FANS，在游戏中舞也是非常出众，更有“天才3”这个逆天特技，她害羞的时候萌到极点啊！（>_<）b

想了解一下大致内容的读者可以去下载《高机动幻想 新结行军歌》这个02年推出的动画，里面描绘了GPM的发展路线的一种可能性。再者可以的话就下载游戏来玩玩吧！不会让您失望的。

另外月长期收集关于《高机动幻想GunParade March》的一切周边！包括手办、COS服、小说、DRAMA CD、画册、海报……反正如果有人愿意让出所有相关周边，请与偶联系！



舞……那个……因为……

软扑扑：优柔寡断、懦弱、口不对心等集一系列让人着急的要素于一身的厚志的爱称。

电子邮箱:hawk0117@tom.com
PS:注意“hawk”是小写英文，“0117”是数字。

本期闲杂琐事等等等等

人生总应该有些追求 KUSO只不过是调味剂

啊……实在想不出个好标题，就来个《银魂》风格的吧。

首先介绍一下本次不请自来的嘉宾——KINGDOM，KINGDOM是我的一位老朋友，虽然我从来都装做不认识他。

翔武：说起来，你这家伙消失了挺长一段时间，去哪了?

KINGDOM：不过是去了趟杭州探亲而已。

翔武：真可惜啊。

KINGDOM：你可惜什么?

翔武：没有被淹死或被湖怪吃掉，真是可惜啊。

KINGDOM：我比某个从来都学不会游泳的人强多了。

翔武：不会游泳怎么了，至少也比某个用去论坛暴料来威胁别人借给他PSP的恐怖分子强。

KINGDOM：看了最新一期PG，你可是榜上有名啊。

翔武：什么榜?什么名?

KINGDOM：装不知道么?小编人气排行榜，第一名（倒数的）。

翔武：那个啊，那又怎么样?

KINGDOM：现在的几个编辑里都比你人气高啊。

翔武：不过是因为我低调而已。

KINGDOM：借口吧。

翔武：什么借口啊，这是事实。岚枫是做读编栏目的，人气第一是肯定的。暗凌是女生，也会有一些人气。月莺是新来不久的，算是被关注的吧。剑纹么，和我情况差不多，估计是因为在总动员中整动物园，所以人气比我高。

KINGDOM：如果小编形象做成玩具，你的肯定卖不动。

翔武：你这是什么比喻……

KINGDOM：简单来说，实际上就一个原因。

翔武：什么原因?

KINGDOM：KUSO没人爱呀!

翔武：见面你死定了……

半月豆腐帐

最近的生活真是充实，除了上班、回家外就是《JUMP乱斗》。众人：你这哪里充实了……

说起《JUMP乱斗》，连上WIFI和世界玩家对战时经常能看到有打到一半中途退出的玩家。一般退出或掉线的玩家都是定在那里不动，于是就有很多人都去打不动的人、从这种人身上抢分。《JUMP乱斗》混战起来绝对爽快，但是就是网络方面有些障碍，我们担心的网通和电信之间联机的问题依然存在。哎……调整同步的时间通常都够再战一场了。

XB360、PS3、WII这新一代的“吉祥三宝”终于在编辑部相继落户了，最近编辑部中最受关注的游戏就是WII的《瓦里奥制造》了，每次有人玩的时候边上都会有不少人一起观看，时不时能听到阵阵笑声。于是，一天我也试了下这个游戏，刚玩没多久就被BS了，说我玩得不投入，看来我抛弃羞耻心的功夫还修炼不足啊。虽说玩得不行吧，但是对里面那个解说的声音很感兴趣，没事就COS一下。

这是水旬MM给我画的一张画。在这里谢过了，我一定会努力的。最后再来两张OG的恶搞图结束这期吧。





↑刚刚发现，领口下面怎么是那个表情……

暗凌半月小事记

近半个月来最大的事情应该算是Wii入住编辑部了，打开包装盒的时候众小编把以Wii为圆心一点五米为半径的范围内围得水泄不通，好在我第一时间抢到了内圈位置，否则被挡在后面的话就什么都看不到了。PS3入住的那天情形也差不多，只是围观地点不同而已。相比PS3庞大的体型，Wii可真是小巧玲珑，如果要跟好朋友一起玩PS3，绝无可能把PS3背到朋友家里去，只能把朋友叫到自己家里来，Wii就可以拿着随便走啦。Wii的手柄在小编之间来回传递，每个拿到的人都会说手感真好，然后对国外玩家玩游戏时居然失手把手柄砸向电视的意外表示不解。将主机和感应器分别放好，连接上各种线开机之后，小编们终于看到了期待已久的画面。先试玩的游戏是《瓦里奥制造》，在进入游戏之前，先设定了一个代表玩家自己的形象Mii，苻菜被当成了原形，众小编指手画脚的让拿着手柄的小沛选择各种脸型、发型、五官来搭配，看着各种恶趣味在屏幕上具体表现出来非常有趣。《瓦里奥制造》的游戏画面一如既往的与flash游戏非常相似，不过重点不是这个，看完开场动画之后，关于手柄的使用方法有一段文字说明，居然还有日文配音，众小编一听那声音就全部绝倒了——这不是雪飞大魔王的声音么？如果不是，为什么会有如此多的相似之处呢？绝赞啊！每一个小游戏仍然是持续五秒钟，小编们不时发出爆笑，一笑游戏内容有趣，二笑玩的人全情投入。此后的好几天里，只要有人开始玩《瓦里奥制造》，就一定有四五个人过去围观。

关于Wii，我和两个朋友有如下的对话：

对话一：

朋友A：春节的时候我想买台Wii，你觉得3000有希望吗？

我：不好说，也许买不到吧。不过你居然有兴趣买Wii，我挺意外的。

朋友A：我是买给我妈玩的。

我：你老妈不是霸占了你的NDS么，上次还见你哭诉好像从来没有拥有过NDS一样，难道你买Wii不是为了跟你老妈换回NDS吗？

朋友A：……

朋友A：求购二手DSL－ －b

对话二：

朋友B：偶买PS3鸟。

我：恭喜呀－o－想了那么久终于入手了哈！

朋友B：准备年底分红弄台新电视专门玩PS3了。

我：背投么？

朋友B：应该是买背投，然后自己配音响。

我：奢侈呀奢侈。

朋友B：现在最关键的是我家没地方放，要放在家里的话肯定要过我老妈那关……想想怎么蒙她过去。

我：这个好办，买台Wii给她吧。（从朋友A那里得到的启发）

朋友B：不错，比PS3便宜多了。

两天后

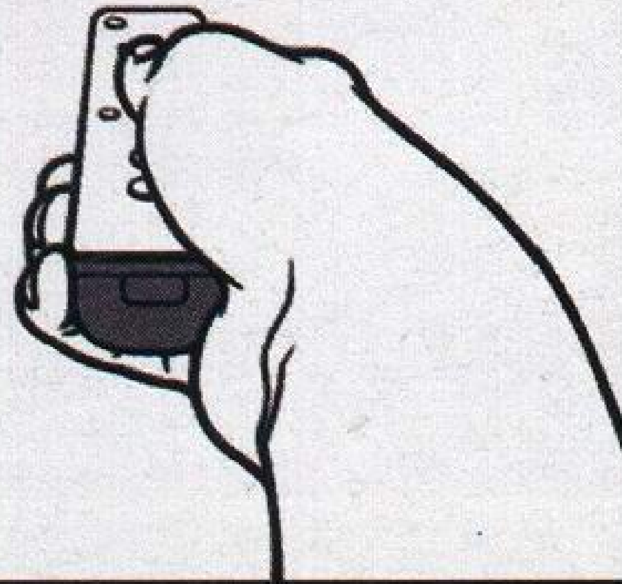
朋友B：笑疯我了。据报道，美国西弗吉尼亚的“Tyler”玩家亲手“发射”的Wii遥控器手柄的威力可以说超过了之前的任何一个，飞出的手柄直接插入他家中的27寸CRT电视的边框中。此时他正在玩的游戏正是那款家用机史上“最具杀伤力”的游戏《Wii Sports》的保龄球。由于冲击Wii手柄上的电池盖连同电池一起飞出，但之后装上电池手柄依旧照常工作。

我：你火星了……

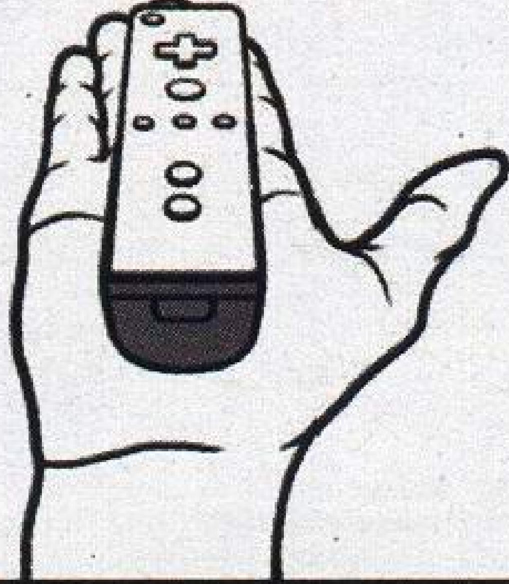
朋友B：Wii还是有危险性的……

我：不过老任的东西仍然很皮实，砸不坏哟！

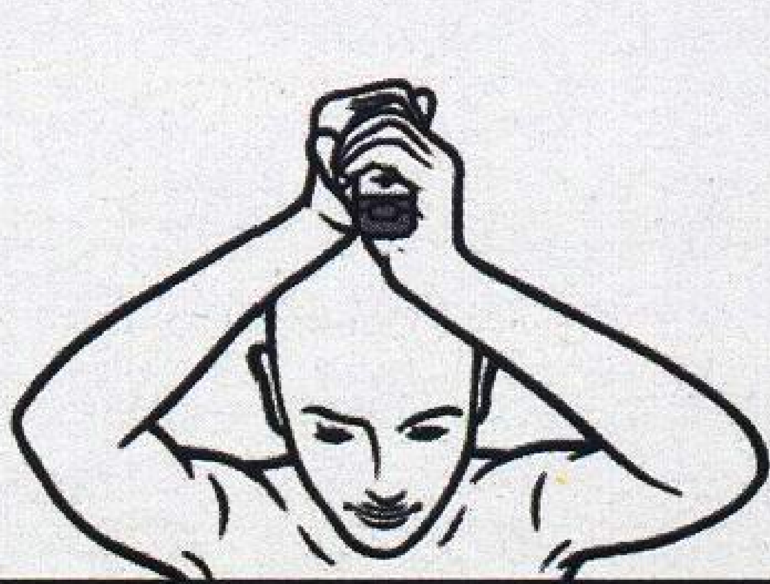
朋友B：……



↑吸尘器开启！手柄会发出像吸尘器一样的声音。



↑叮铃铃！快接电话！抓起话筒：喂喂？是我。



↑快速下蹲起立！一二！一二！废材，太慢了！

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《马里奥赛车A》挑战 最速挑战

挑战者：梁斌



记得PG的单圈封神记录是14秒78，现在已经跑出我的最好成绩13秒78，整整超了1秒。要知道这条赛道想超0.1秒都要付出许多，以下是我的图文配合讲解。

首先是要想最速就需要精益求精，不能浪费任何时间。废话不说，首先是起步后的第一个弯道，一定要多加练习，转过去以后不能再左右调整方向，这样会浪费零点零几秒的时间。一下转到位后，在（图1）的地点加速，同时按左，此处也需要多加练习，接着会擦到挡板。记住，擦得越靠边越节省时间，不信可以多试试，落地后还是要用免费的加速。方法说过，当加速快失效时再用蘑菇加速，稍微顿一下立即按左，在到沙土时要高度注意，在快要掉下去的一瞬间按跳(图2)。这是最速的重中之重，跳早了掉下去，跳晚了也是，之间的时间差大概只有0.1秒，只要在这个时间内做出反应即可。在对岸沙土处落地后不要松方向，还是按着左，然后贴着左边前进。注意，不要以为在沙地跳着走比较快，那就大错特错了，我实践了几十次，还是不要跳，那样会浪费时间的。最后在(图3)的位置加速冲上挡板，在空中有可能方向需要调整，但不要过度调整，那样会增长时间的。





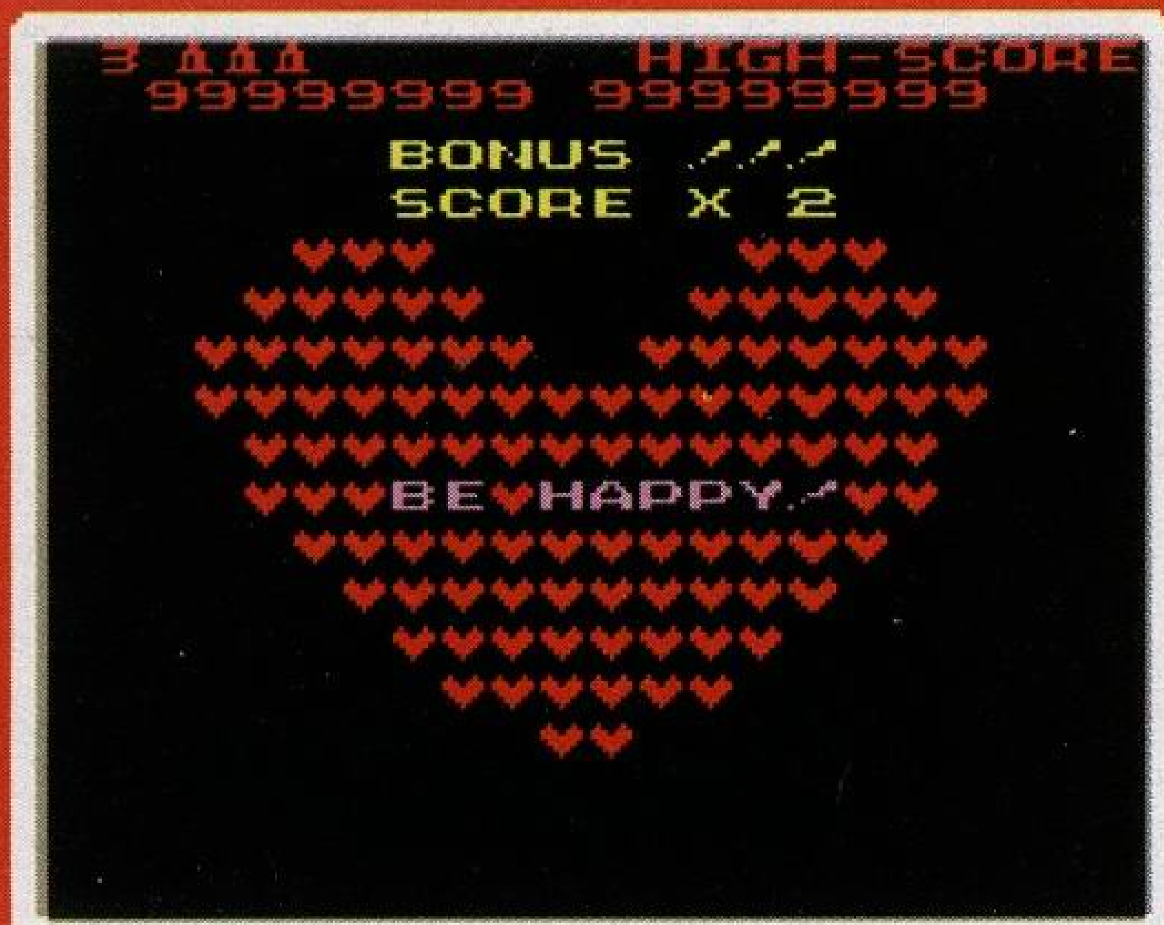


好了，以上就是我的心得。我觉得封神榜这个节目做得很好，满足了喜欢挑战极限玩家的需要，我也想和别的封神玩家沟通一下，为了方便大家联系，我的地址是：安徽合肥市凌大塘东航银燕小区3幢405室，电话13696511611，梁斌。

《瓦里奥制造》小游戏挑战 最高纪录

挑战者：GQM

看到61期杜瑞达人挑战《西部牛仔》小游戏后，觉得本人很有实力打破这个记录，于是向他的记录发起挑战！





此游戏的分数设定很有意思，打一个人只得30分，连射也不加分。就算去打鸟，一关也最多不会超过2000分。每一大关有8个小关，速度不断加快，过一大关有一个BONUS奖励，分数翻倍。

所以，想要靠打鸟得高分是不现实的，我觉得唯一有价值的加分方式，就是每大关过后的BONUS分数翻倍奖励。

挑战开始！

首先，牛仔的上下左右有四块挡板，站在四块挡板中间时，只要敌人不进来是绝对安全的。OK，在保住了小命的前提下，我们要高效率的消灭敌人，不要左右大范围移动，最好向对角移动，也最好不要四个角乱跑，鸟我们也不打了，快速过关即可。

我的打法：右上、左下、右上、左下……四个角出现箭头！站在最中间，迅速斜向射击，消灭入侵的敌人。这时，敌人反方向运动，我们就左上、右下、左上、右下……只剩一个敌人时，瞄准他下一个要经过的路口，不停放枪，他来之即死。

每一大关的最后两小关，速度非常快，敌人有进来的可能，这时如果你站在最中间，斜向放枪是一定能打中他的，他要真的进来了，小范围躲避即可。

我打了两次，就破了杜瑞达人的记录，发现命还有很多，就向最高分发出了挑战，于是有了下面这个记录。

唯一需要注意的一点，也是我觉得最难的地方就是按A键的速度跟不上，到游戏后期，手指累得要命，暂停再开很容易死。还是心疼我的机器啊。

以上是个人的挑战心得，仅供参考啦。

《瓦里奥制造》挑战 最新纪录

挑战者：水白

呵呵，这游戏好难，不过没有什么不可能的，从练习到挑战用了近6个小时，刷出了新的记录。

为了挑战，这个游戏玩了好多遍，心得不少，我觉得前40关左右不应该有问题的，好好练习就可以很容易过100的，后来就很难了，我几乎是够 2-3关就得暂停下来调整一下。真是很难，首先需要高度集中注意力，反应当然还要超快。都知道后部分的难度分1-3球，我一直是在1球和2球时（前二级难度），等发球机把球从上面发出来时再打，但是这种打法必须要有保证100%打中的把握，以防万一不许漏掉，这个方法好好练习后屡试不爽。再有就是正常打法，后期的球速非常快，不过好好练习一下，球棒还是可以跟得上球的，感觉和节奏也很重要。

尽量不要分心和太紧张，不推荐挑战时开声音。

希望看到达人来继续刷这个记录！



封神榜投稿须知特此强调

投到封神榜栏目的稿件一定要有文字和图片，或者信件和照片。无论是信件还是电子邮件的方式投稿，都要写清以下几项，以便发放稿费。汇款发放稿费的，一定要有真实姓名、地址、邮编、身份证号，不够领取身份证年龄的玩家可以使用家长的姓名和身份证号。如果是使用银行卡发放稿费的，一定要有帐户名、户主身份证号、工商行卡号、开户行，开户行就是办卡的分理处名字。使用别人卡收稿费的作者，一定要注意，必须有户主的姓名和身份证号。


圣诞节礼物，你想好了吗?

每年的12月25日至翌年的1月6日，各教会都会举行隆重的纪念活动庆祝耶稣诞辰，而12月25日这一天就是人们所说的圣诞节。圣诞节原本是基督教徒庆祝耶稣诞辰的节日，由于人们的重视，兴起了各种和宗教无关的活动，于是它便成为全民性的节日。在西方国家，圣诞节是一年之中最大的节日，类似我国的春节。

圣诞节还有很多风俗习惯，比如我们熟悉的互赠圣诞贺卡、圣诞树旁的圣诞大餐、圣诞Party等等。其实，对于孩子们来说，各种玩具和电子游戏才是圣诞节的主角。圣诞节期间，喜爱游戏的孩子会坐在家中尽情享受游戏乐趣，不过可累坏了给孩子送礼物的圣诞老人。当然，还有制造游戏软件的游戏厂商。

我们经常看到的假期商战就是指圣诞节期间的游戏（或主机）的买卖竞争。圣诞假期会迎来一个购物狂潮，人们会大量购买游戏软件或者主机（还有其它玩具和商品），自己玩或者用来作为礼物送人。所以，哪个厂商能够把握住这个商机，就能使自己的产品得到大幅的销量领先，甚至会刺激来年的销售势头。无论是去年年底发售的次世代主机Xbox360，还是刚刚发售的PS3和Wii，都把发售时间定在了圣诞假期之前。而像PS3这种出货完全不足的首发情况，可是一点都不让人意外的。因为它如果错过了今年的圣诞假期，基本也就败了。

每年圣诞假期前的游戏软件都会大量涌现，可以说是一年中的游戏盛事。无论是数量还是质量，都会让最挑剔的玩家满意。那么就在这些“多到玩不过来”的游戏之中选择一款或者几款游戏吧！自己玩也好，送给朋友也罢，千万不要错过这个狂欢的机会。



文、责/剑纹



合金装备OPS

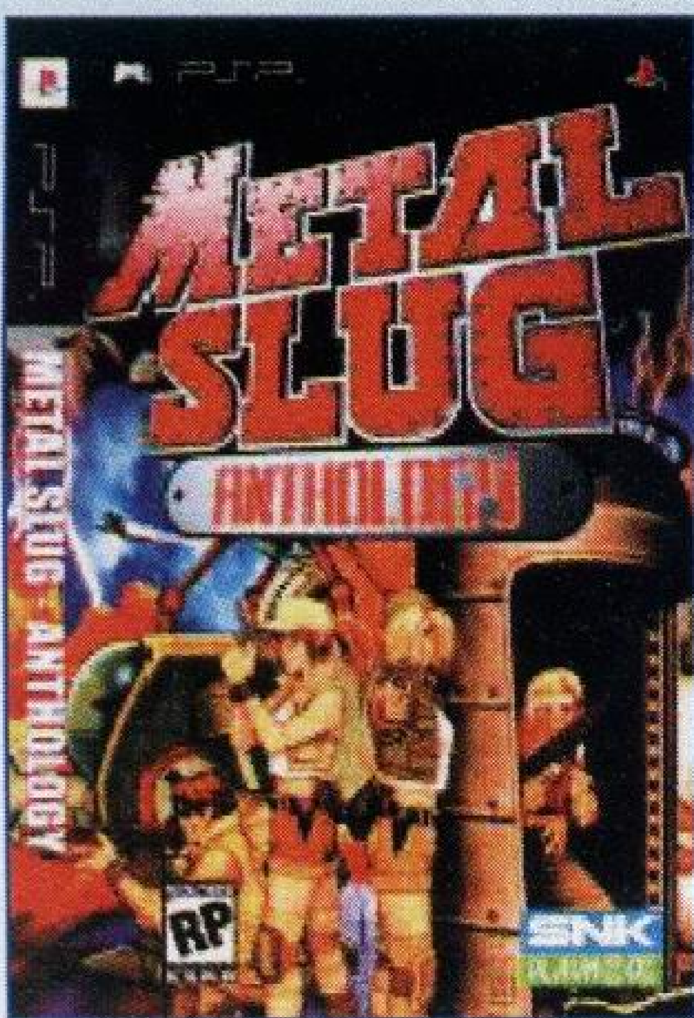
发售日：2006.12.05
厂商：Konami
类型：ACT

入选理由：不再是卡片和电子小说，这才是真正的“燃烧战车”。



玩家早已经厌倦了打着《合金装备》招牌的卡片“迷幻剂”，也不再满足电子小说带来的一丝乐趣。这个圣诞节终于能够在PSP上玩到货真价实、完美画面和操作的合金装备了。如果你喜欢这个游戏，强烈推荐买下在掌机上获得超高品质的游戏享受。

“这是一个可以300人玩的，即便5个人也能玩出彩的游戏！”小岛秀夫对这个游戏的网络部分是这么解释的。联机功能增加了游戏的价值，但是能不能享受到300人游戏的乐趣是一个问题。



合金弹头合集

发售日：2006.12.14
厂商：SNK Playmore
类型：ACT

入选理由：射击快感至尊游戏，全系列一次性收集，一个都不能少。





想当年GBA上的《合金弹头A》费了多大的力气才制作完成了呀！由于GBA机能的限制，致使游戏不断地延期和画面的妥协，好在最终的品质还算不错。如今，PSP上推出《合金弹头》成了简单的事情，于是厂商干脆来了个大合集，一下收录了系列5部作品。

岁数稍大些的玩家对《合金弹头》一定不会陌生，它就像街机上的《魂斗罗》，带给我们无穷的快乐。完美的操作感，爽快火爆的射击体验，声光出众的画面，搞笑的角色设计……所有的一切都让人难以忘记。在寒冷的冬季，躺在被窝中拿着PSP重温这个系列是多么的惬意。



节拍特工

发售日：2006.11.06
厂商：任天堂
类型：RAG

入选理由：全新的故事配合激烈的节奏，点击触摸屏和大家抵抗外星人的进攻！





日版名为《应援团》，他们是一群随叫随到的热血拉拉队员。故事画面配合音乐的交互进行方式，点击和滑动触摸屏的创意玩法，构成了这个游戏。可以说这些要素缺一不可，相辅相成。虽然美版的玩法没变，但是在社会中遇到各种挫折的人们同样能够呼叫节拍特工们的应援，通过节拍特工的鼓劲，他们就能振作起来，获得成功。虽然名义上是《应援团》的美版，但是完全可以当做新作来看待。虽然游戏方式没变，但是系统更加体贴和人性化，收录多达19首的欧美流行歌曲，让人大呼过瘾。



沥青都市2

发售日：2006.11.14
厂商：Gameloft
类型：RAC

入选理由：速度的体现，驾驶的乐趣，NDS上难得的优秀赛车游戏。



速度与激情的体验，驾驶各式跑车和高速摩托机车与对手穿梭在沥青都市之间，是何其爽快的游戏体验。虽然《沥青都市2》刚刚发售，但是你却不能忽视它。大幅改良的游戏系统，扎实的操作手感，丰富的游戏模式，绝对能让你玩上很长一段时间。

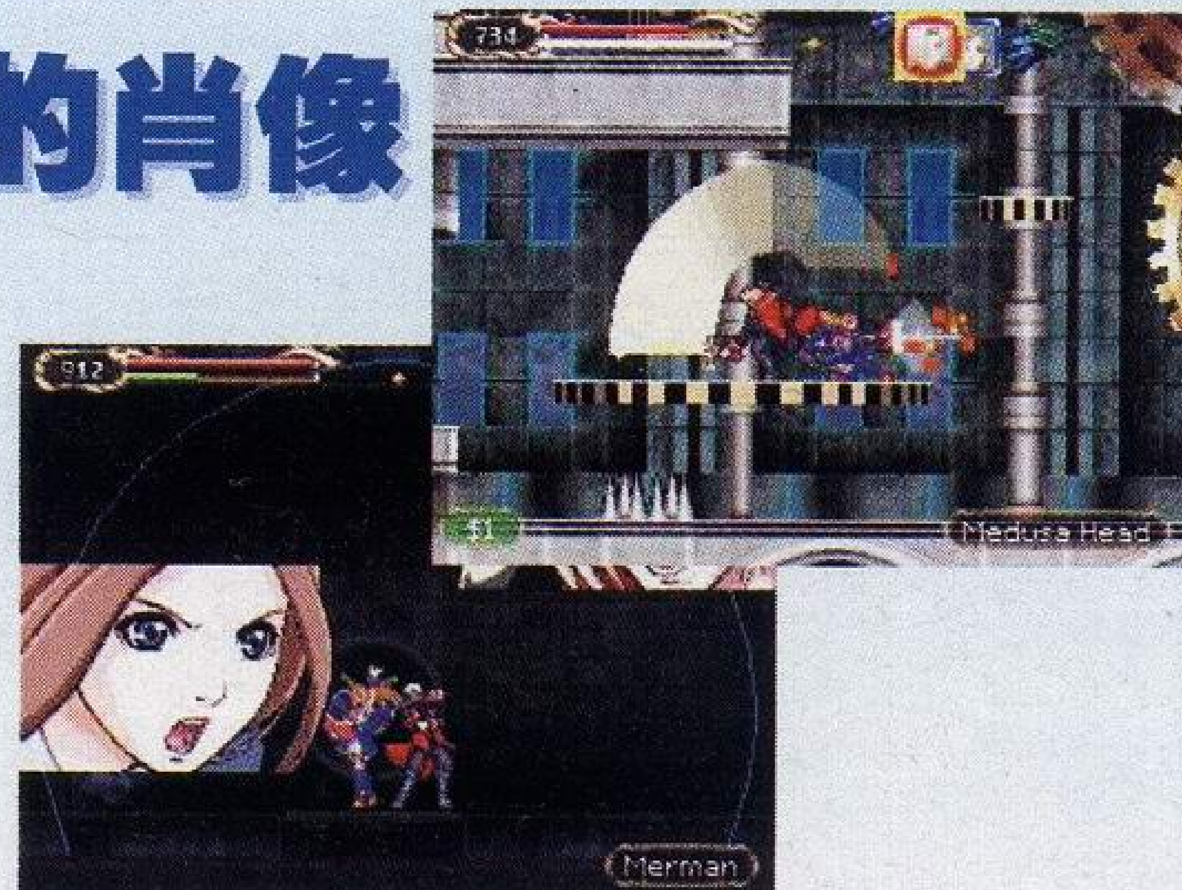
从画面上来看，2代比1代有较大的进步。即便和《极品飞车 碳化》相比，前者的画面也显得更加亮丽。新增的高达3级的能量加速模式，让驾驶的速度感更加强烈。加速时的模糊特效也会让人倍加兴奋，如果水平高的话，全程加速也不是问题呦！



恶魔城 遗迹的肖像

发售日：2006.11.16
厂商：Konami
类型：ACT

入选理由：恶魔城你不会没有玩过吧？只要一拿起就会投入进去的游戏。



从GBA一路玩过来的玩家一定不能忽视的作品，NDS上的前作也许你意犹未尽？那么现在该放弃它，而投入《恶魔城 遗迹的肖像》的世界了！

1944年的第二次世界大战使得全世界陷入一片混乱，人们的不安、憎恨、恐惧和无数的亡魂积怨成邪恶之城。曾经的魔王德古拉伺机实行复兴计划……这时吸血鬼猎人乔纳森·莫里斯和夏洛特·奥林开始行动了，二人在恶魔城中并肩作战，使用“剑与魔法”捍卫人间太平。

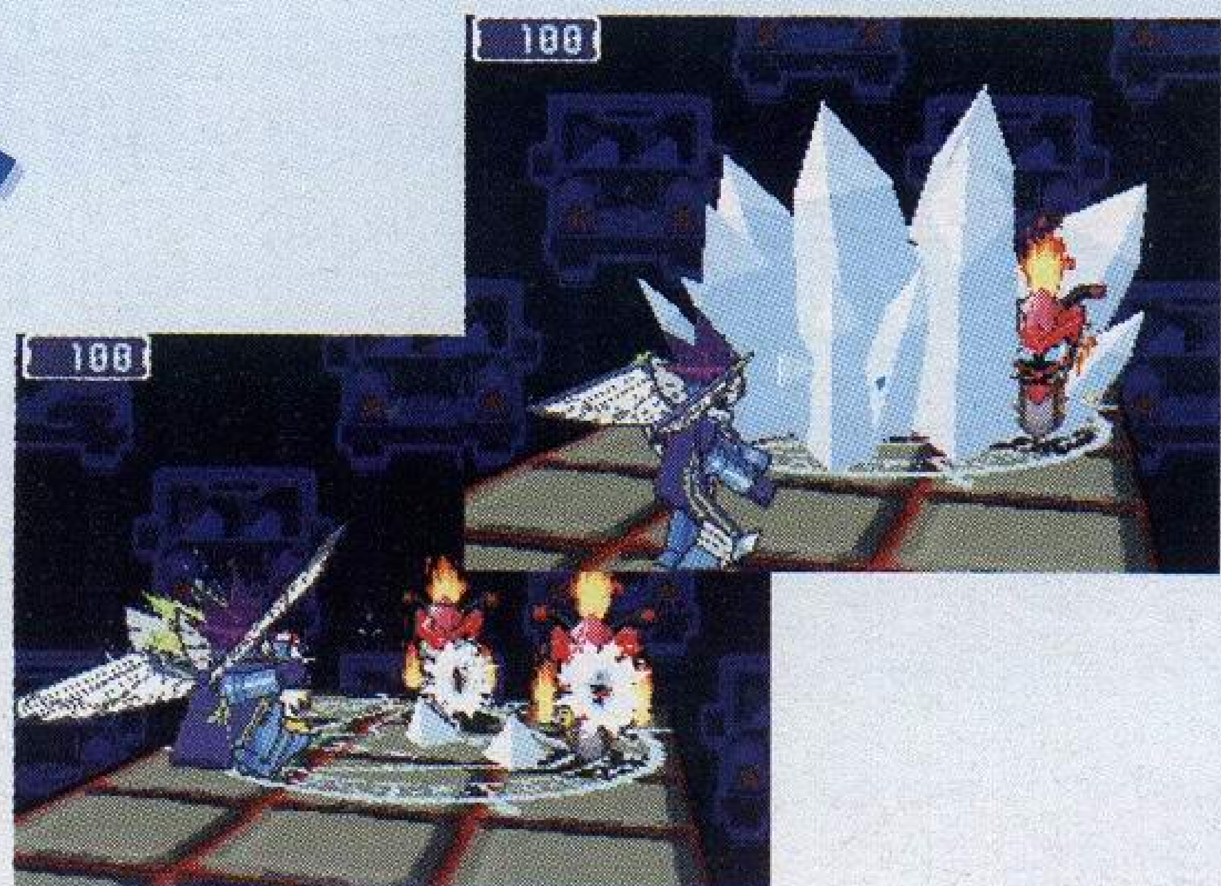
游戏依然是2D游戏方式，场景更加漂亮，敌人种类众多，各种模式会让你流连忘返于恶魔之城。



流星洛克人

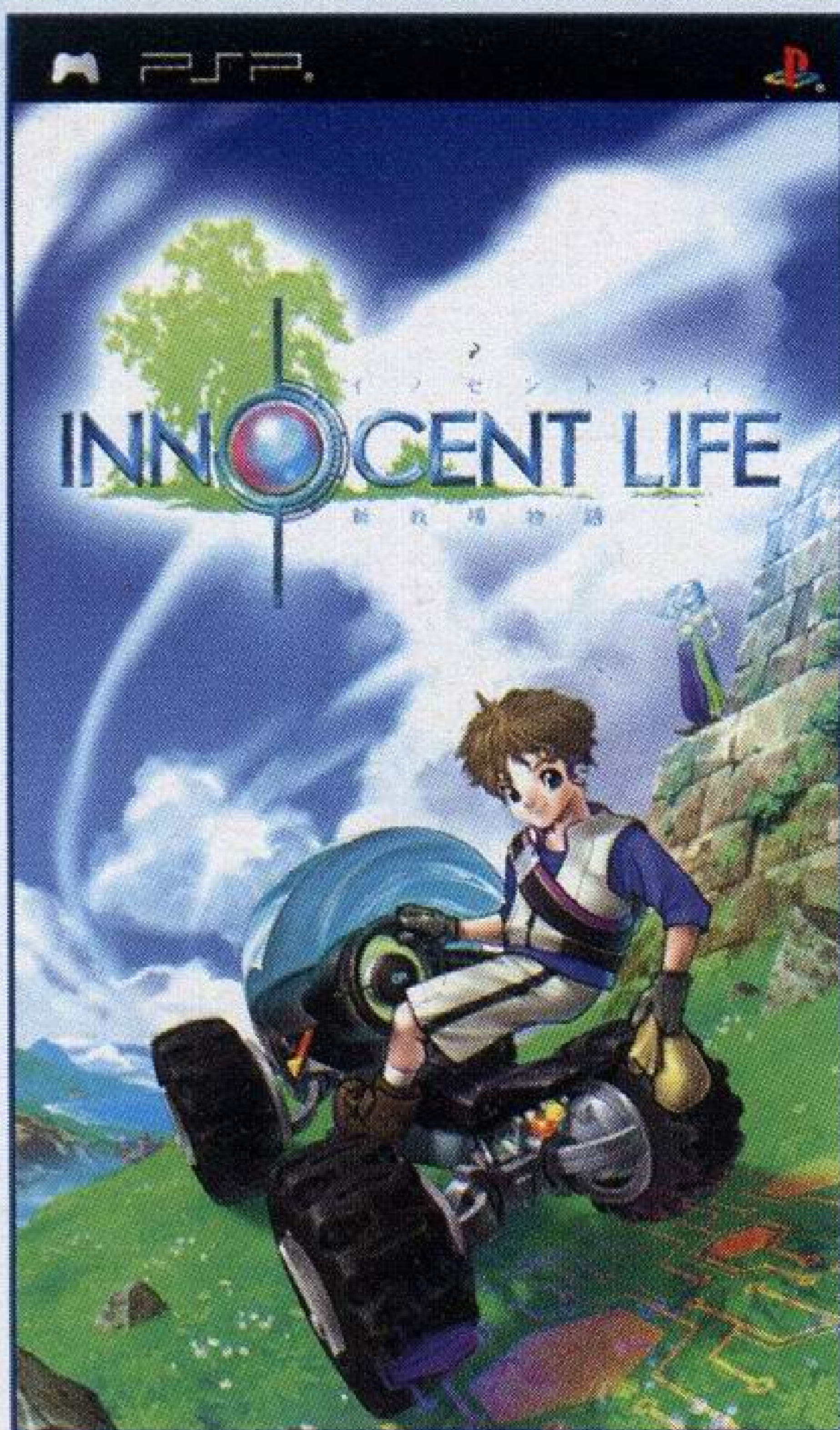
发售日：2006.12.14
厂商：Capcom
类型：RPG

入选理由：洛克人全新系列的开始，在EXE基础上的双屏理念新作。



洛克人又一个系列在NDS上终结了！为什么要说“又”？因为上一个系列是洛克人Zero，如今轮到洛克人EXE了。洛克人Zero系列三部曲完结后，Capcom在NDS上将其复活，带来了全新的《洛克人ZX》系列。同样，洛克人EXE系列也走到了尽头，“变身”成为《流星洛克人》。

《流星洛克人》自然和流星有关系，进入另一个世界变身成为流星洛克人的主角发生了哪些故事呢？等着你来发掘吧！游戏以EXE系列为基础，所以品质得到了保证。不过这次竟然3个版本同时出击，你想好要玩哪个了吗？



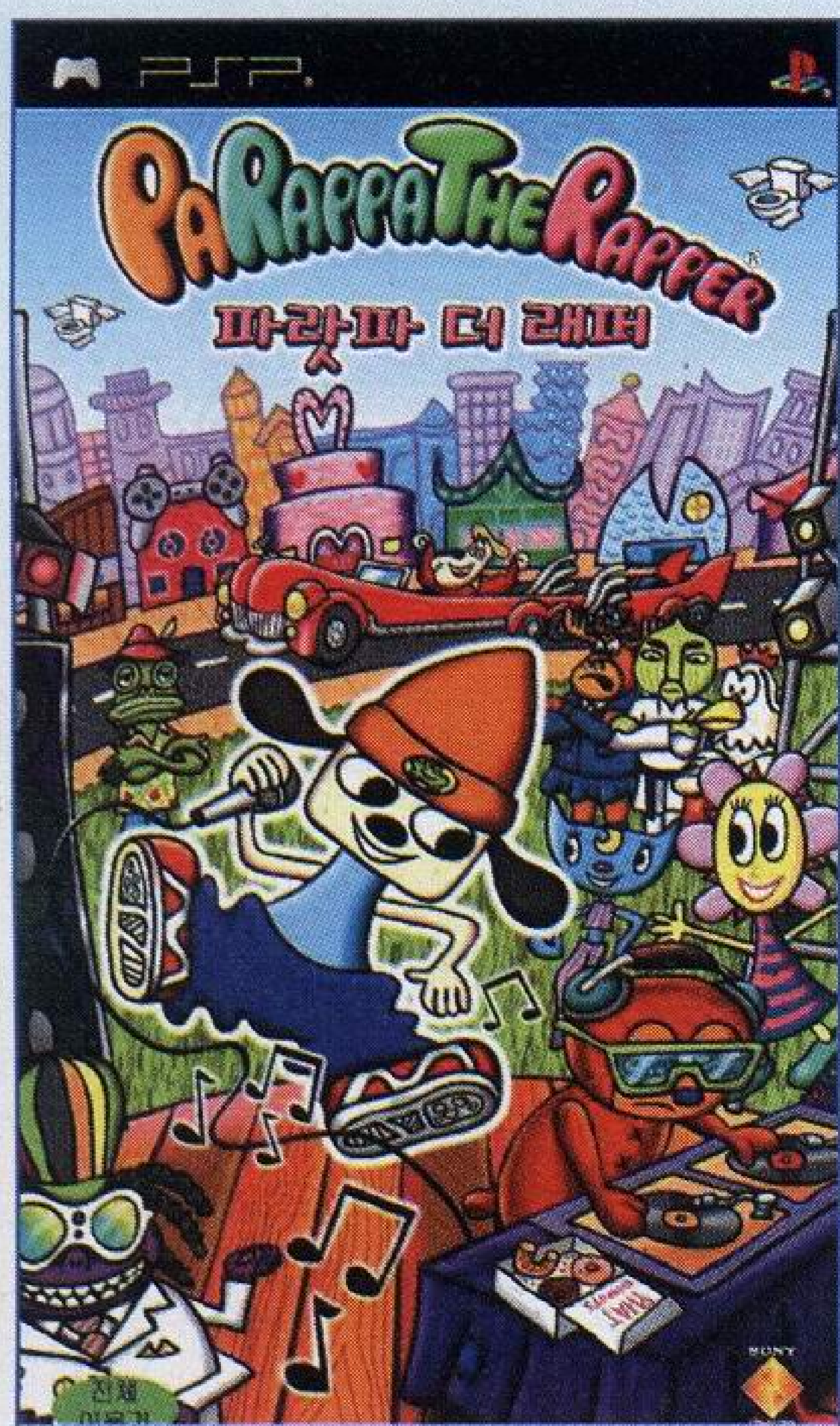
新牧场物语



入选理由：真正适合女孩的SLG游戏，常识、温馨却不乏战略性的乐趣体验。

掌机上的《牧场物语》有很多作品可以选择。比如，PSP版《新牧场物语》更像一个RPG游戏，游戏按照时间流逝，触发情节的设计最像RPG游戏，而至关重要的土地则需要探索后“占领”获得。NDS版的《魔法工厂 新牧场物语》更像一个迷宫ACT游戏，增加了打怪和探索迷宫要素，甚至在迷宫中都可以进行“牧场”工作。

种植四季植物、养殖小动物、追女孩/男孩等等，还有什么游戏比它更适合圣诞假期呢？也许你说NDS的《动物之森》？当然，这也是个不错的选择！



啪啦啪啦啪

发售日：2006.12.07
厂商：SCE
类型：RAG



入选理由：被公认的游戏史上第一款音乐游戏，光看画面就知道非常好玩！

《啪啦啪啦啪》是1996年PS上的作品，游戏的玩法是按照屏幕中显示的标志，跟着音乐节奏按键来操作游戏。这个玩法为以后的音乐游戏树立了榜样，但是从画面和音乐来看，现在有多少音乐游戏能超过这个10年前的游戏呢？像动画片一样流畅的画面，配合欢快动感的节奏，玩家按键的同时获得全面的游戏乐趣。游戏对应PSP的宽屏幕，并且增加了多达6人的联机对战模式。即便只有一张游戏也能够多人共享，一起来场Party！



魔界战记

发售日：2006.11.30
厂商：日本一
类型：SRPG



入选理由：可爱的画风，轻轻哼出的旋律，还有魔王儿子的爆笑故事。

《魔界战记》曾经是PS2上大受好评的一款SRPG，他凭借出色的战略性和独特的游戏系统，当然还有可爱的人设赢得了玩家的喜爱。2代于今年2月推出，而动画版也在今年4月上映。

PSP版根据PS2的1代移植而来，增加了新的剧情和迷宫，原班声优也再次为PSP版献艺，所以品质得到了很好的保证。2D和3D交互的画面，大魄力的对话造型，绚丽的战斗效果，能够让你直接投入进去。



耀西岛DS

发售日：2006.11.13
厂商：任天堂
类型：ACT

入选理由：独特的蜡笔画风，清新动感的音乐，如童话般美丽的游戏世界。



送子仙鹤再次遭到抢劫，多亏了耀西，遇难的马里奥和路易兄弟还有碧奇公主，最终得到了解救。作为NDS平台的第二款耀西作品，本作在系统上回归到经典模式，触摸笔已经可以放下了。上下屏幕的显示方式，使得游戏的画面更大，游戏世界更有魅力。本作大幅增加了BABY的能力：小马里奥跑动速度飞快、小碧奇公主能够顺风飞行、小金刚能够攀爬、小库巴会喷火，而瓦里奥从小就很贪财使用磁铁会吸金币。

游戏充满了童趣，但是千万不要被它的画面迷惑，因为追求全收集通关的话，本作的难度同样会让你抓狂。

陆行鸟和魔法画册



发售日：2006.12.14
厂商：Square-Enix
类型：RPG

入选理由：可爱的路行鸟主角，各种Mini游戏，收集卡片阻止魔王复活。



还记得《触摸卡比 画卷》吗？进入画卷的是不是只有卡比一人（球）？如今路行鸟也要进入“画卷”世界了。SQUARE ENIX的主力大作《最终幻想》想必无人不知，而路行鸟当之无愧为《最终幻想》的吉祥物。为了发挥FF的品牌价值，周边产品的推出层出不穷。

在《陆行鸟和魔法画册》中，为了阻止被书本封印的魔王的复活，可爱的路行鸟亲自上阵，通过各种小游戏获得战斗所需卡片战斗，一直战斗获得最终胜利。在冒险过程中，路行鸟会碰到各种FF中的角色，有趣的情节和小游戏值得期待。另外，本作的画面和FF3一样出色。



口袋妖怪 钻石/珍珠

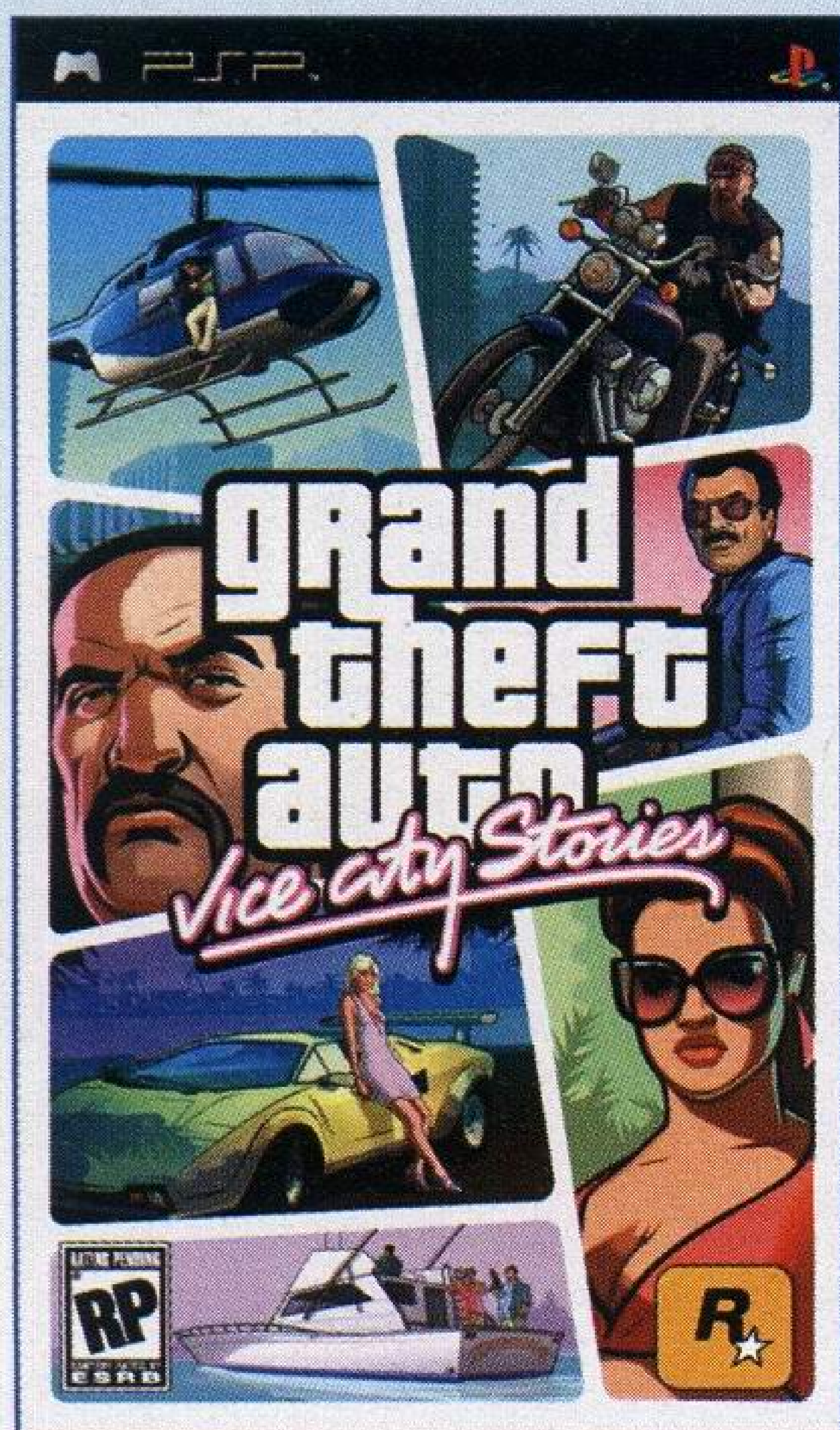
发售日：2006.09.28
厂商：任天堂
类型：RPG

入选理由：兼备收集乐趣、研究价值、战略性突出的作品，两个版本都不能忽视。



口袋妖怪是男孩女孩都喜爱的游戏。可爱的怪物造型和它们的培养经历会让你深陷其中，对战的策略性和怪物之间的平衡互补性，会让你上瘾。所以，无论男女玩家，一旦上手就会着迷。

传承了任式风格，NDS版的画面同样好看清新。无论是战斗还是交流，颇似3D的画面给人动感的体验。作为任天堂的招牌大作，游戏速度绝对毋庸置疑。虽然GB、GBA的前些作品的某些经验同样适用本作，但是一定不要忘了去改变和适应新系统，因为只有这样才能够利于妖怪作战的不败之地。最后，不要忘记另一个版本是多么适合送给你最亲密的朋友。



横行霸道 罪恶都市故事



发售日：2006.10.31
厂商：Rockstar类型：ACT

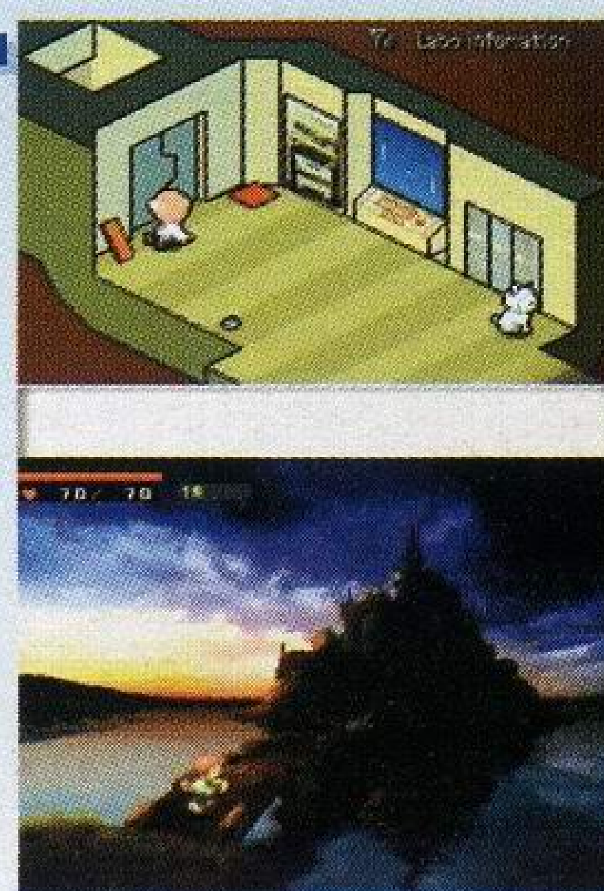
入选理由：惊人的游戏自由度，用来发泄的好游戏，不过一定要适可而止！

不仅在欧美，这个游戏在亚洲甚至全世界都大受欢迎。如果“暴力”是这个游戏吸引人们的因素的话，自由度则是它长盛不衰的秘密。游戏中充满了暴力、色情、街头粗口和过分的黑帮冲突，故事围绕一个小人物在罪恶都市所见所做的展开。

除了暴力要素，这个游戏绝对是个不折不扣的神作。但是，没有了暴力要素的GTA显然就不再真实，缺少了另类的“趣味”。推荐给心态健康，并且游戏时也能够保持健康心态的玩家。通过这个游戏，你会认清暴力从而远离它。



CONTACT





发售日：2006.03.30
厂商：Marvelous
类型：RPG

入选理由：一个游戏有两种不同的画风，其他要素都充满了创意和另类美感。

你有没有想过NDS的双屏和触摸机能能够发挥多少创意？在创意的风潮下，更多的游戏是肤浅或者过于牵强的生拼硬凑，这些平庸的游戏在Contact面前简直不值一提。

简单的线条画面和华丽的场景相融合，给玩家最强的视觉变化冲击。操作主角的动作或者游戏中的一切，都要玩家用触摸屏来完成，这就是所谓的Contact（接触）。变化莫测的场景和“即时”动作的ATB系统发扬了打怪乐趣，而无数多能力属性让你自由成长。贴纸系统和养成系统也让人惊叹不已，类似召唤兽还有培养系统，后期还有追女孩系统……相信不爱玩RPG游戏的玩家也会被这款游戏打动。



汀格尔的蔷薇色卢比乐园

发售日：2006.09.02
厂商：任天堂
类型：RPG





入选理由：喜欢恶搞、猥琐还有赛尔达的玩家就不能不知道汀格尔！

多么好听的游戏名称，但是不知道当你看到主角的造型会做何感想。游戏的主角就是这个长相及其猥琐的大叔，他的生活无聊单调，直到有一天一个白胡子神仙“卢比达人”出现在他面前，指引给他一个充满了金银珠宝、珍馐美味、Loli御姐的地方——卢比乐园，这之后他就变成了同样猥琐的汀格尔，来到了美丽新世界。

这款游戏以卢比为生命，卢比既是重要道具又是发展情节所不可或缺的东西。游戏的画面卡通风格浓厚，情节恶搞。游戏中有解密要素，还有收集、料理、迷宫，另外部分音乐来自赛尔达，所以游戏中处处有赛尔达的影子。



大脑训练

发售日：2005.05.19
厂商：任天堂
类型：ETC



入选理由：老少皆宜，试一下你就知道为什么这种游戏能够风靡全球。

无论是NDS上的众多脑力训练“游戏”还是PSP上随后出现的作品，把这个游戏送给老人或者不爱玩游戏的中年人无疑是个最好的选择。用脑力训练软件可以轻易吸引那些不爱玩游戏的中老年人，因为游戏中的各种小训练对他们绝对有吸引力，对大脑的迟钝有很好的改善作用。

拿NDS的《成人脑力训练》来说，玩家在简单而又循序渐进的数学、阅读、记忆、数独游戏等一系列小游戏中获得游戏乐趣，不知不觉增强了“脑力”。游戏很容易上手，和家人一起玩肯定充满了乐趣。大脑训练的游戏有很多选择，并且层出不穷，所以不妨找来一试。



厨房妈妈

发售日：2006.03.23
厂商：Taito
类型：ACT



入选理由：送给妈妈最好的选择，想自己学做饭也真的可以参考呦！

首先不要被这个游戏的主题吓倒，就是说即便真的不会做饭炒菜也没有关系的。游戏的操作方式非常人性化，没有庞杂的步骤，也没有模拟做饭炒菜的各种细节。玩这个游戏只需要跟着步骤完成各种操作，比如搅鸡蛋、掂炒勺、掌握火候等等，就能够做出像样的饭菜来。根据你的水平，厨房妈妈会给出评价，很有代入感的游戏。做得好的话，会得到很高的满足感。

如果你觉得这个游戏不过瘾，还可以尝试NDS上的另外一款游戏《健康菜谱1000全集》。不过这可不是游戏，而是真的菜谱了。



解谜系列

厂商：NIKOL
类型：PUZ

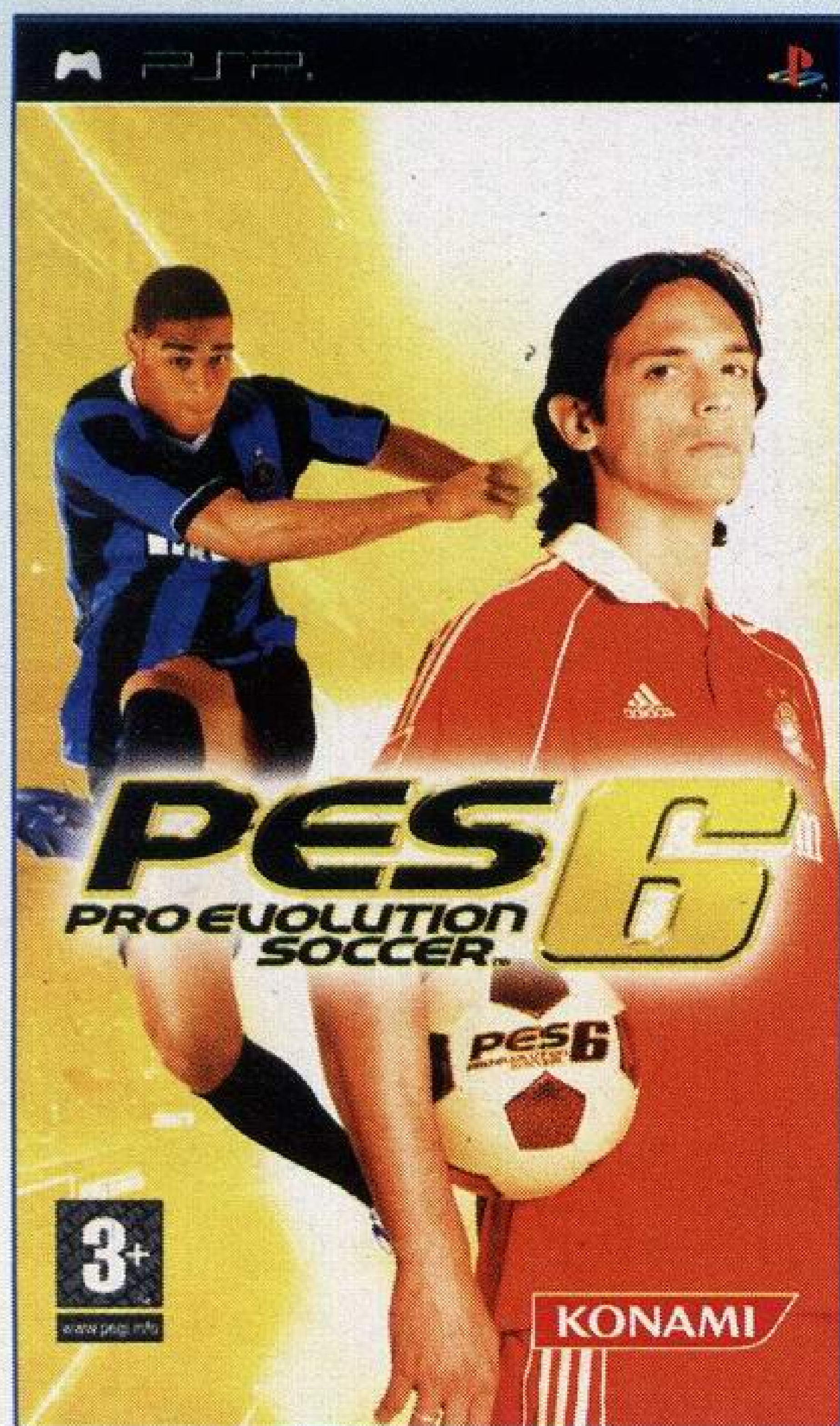


入选理由：众多的解谜游戏适合节日里全家一起游戏，考验谁的反应更加敏捷。

连字游戏是风靡发达国家乃至国内的一种纸上游戏，比如我们常见的报纸上的那种连字游戏。数独也是渐渐被国内玩家熟知的益智游戏，在9个大区域中的81个格子里填入数字，不能重复的规则考验了玩家对全局的观察和思考能力。数回的灵感来自数独，有些类似于著名的“扫雷”游戏。棋盘上的数字代表各自周围的线数，相邻两点可以画出直线连接，连成封闭的环并且没有相交时就完成了游戏……

NDS的解谜系列至今发售了7款作品，包括了上面所说的这几个，还有其他有趣的游戏。相信你一定会感兴趣，不如买了全家一起进行游戏。

实况胜利十一人10





发售日：2006.12.14
厂商：Konami
类型：SPG

入选理由：优秀的高人气足球游戏，非常适合联机对战，掌机版更不能错过。

WE在国内的人气非常高，这个游戏的精髓也是和人对战。PSP的WE欧版PES6已经发售了，所以有机会的玩家上KAI一起对战吧！

PES6比上代的画面有些进步，动作流畅，能在掌机上玩到如此品质的游戏让人感动。因为它是欧版WE，所以速度感和传球感觉都和PS2版差不多，但是习惯日版WE的玩家需要适应一段时间。游戏保留了大师联赛，遗憾的是内容有些缩水。另外，没有语音解说也是个很大的遗憾。

激斗！自制机器人





发售日：2006.10.19
厂商：任天堂
类型：ARPG

入选理由：激斗！自制！激斗！联机！激斗！策略！激斗直到胜利！

驾驶人形机器人是很多玩家所期盼的，而《激斗！自制机器人》这款游戏能够满足我们的愿望。在游戏中，玩家作为学生每日重复着学校的生活，机器人是这个世界每个学生的玩具。对战成了学生们的业余生活，当然也是玩家们的乐趣。操作机器人战斗非常爽快，多种武器部件的组合非常有战略性。因为不同性能的武器配合效果变化很大，所以没有最强之说，只有搭配的合理性。

游戏联机模式非常完善，WIFI联机的速度也非常好。推荐有机会的玩家一定要WIFI联机激斗！

JUMP究极明星大乱斗





发售日：2006.11.23
厂商：任天堂
类型：ACT

入选理由：众多的明星参入，卡片组的趣味搭配，WIFI模式充满了挑战。

对于这款游戏似乎没什么好说的，想想在一个游戏中能够使用数十名漫画明星就让人兴奋。他们是《JOJO的奇妙冒险》中的条承太郎、《海贼王》中6个草帽海贼团的人物、《死神》中的黑崎一护、《北斗神拳》中的健次郎和拉奥，还有超级赛亚人、短笛、弗莉萨、魔人布欧，还有阿拉蕾、星矢等，实在太多了。本作战斗人物多达53个，而登场人物竟然达到300人！

这个游戏是漫画改编游戏的典范之作。既能用漫画人物吸引动漫Fans，又能用超高的游戏水准吸引游戏爱好者。2代在1代的基础上增强了很多，改掉了一些不合理的地方，使得对战性更加平衡。有机会WIFI上来个大混战。

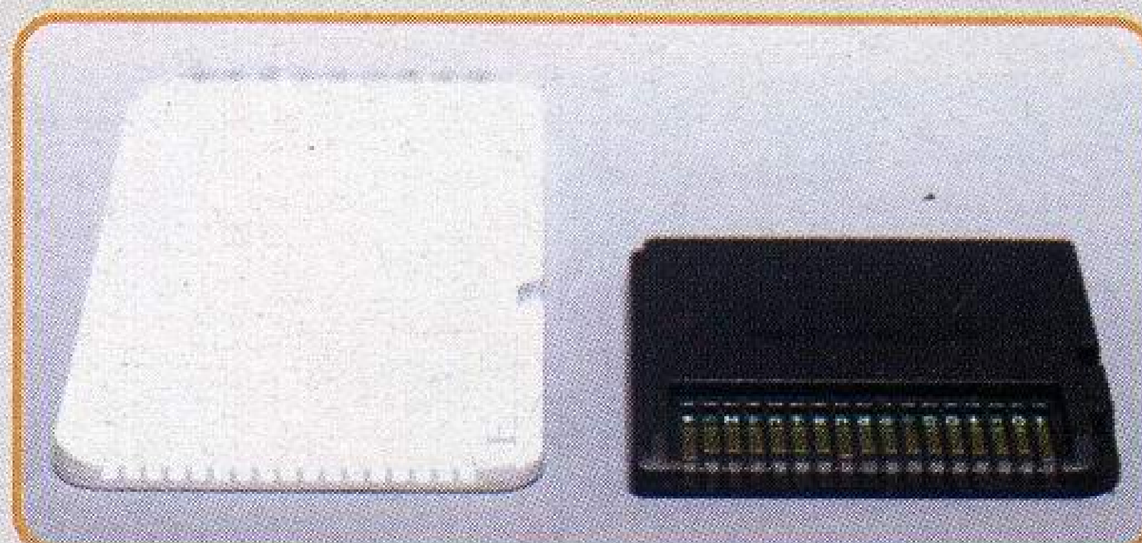
COOLEST GADGETS

掌上周边街

本期介绍了四款周边，都是很实用的东西。清洁卡槽的笔刷非常实用，魔女触摸带和触笔满足了游戏Fans的要求，最后的皮包的作用也不能忽视。

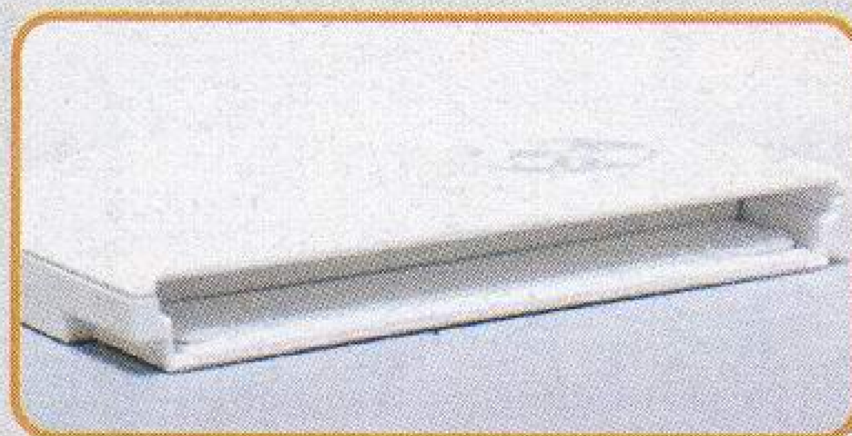
这是一套NDS使用的“清洁”周边。套装中包括能够清洁NDS卡带金手指部位的刷子，刷子的反面是清洁NDS卡槽的清洁卡；还有一个清洁GBA卡槽缝的清洁卡。卡带刷子的顶端是尼龙的刷子，来回刷动5-10次就能把卡带上的脏物和氧化物擦除干净。插槽清洁卡的顶端是毛毡，插入NDS卡槽或者GBA卡槽拔插几次就能把脏物清洁干净。对于使用了一年以上的NDS和卡带，进行这样的清洁工作是很有必要的。

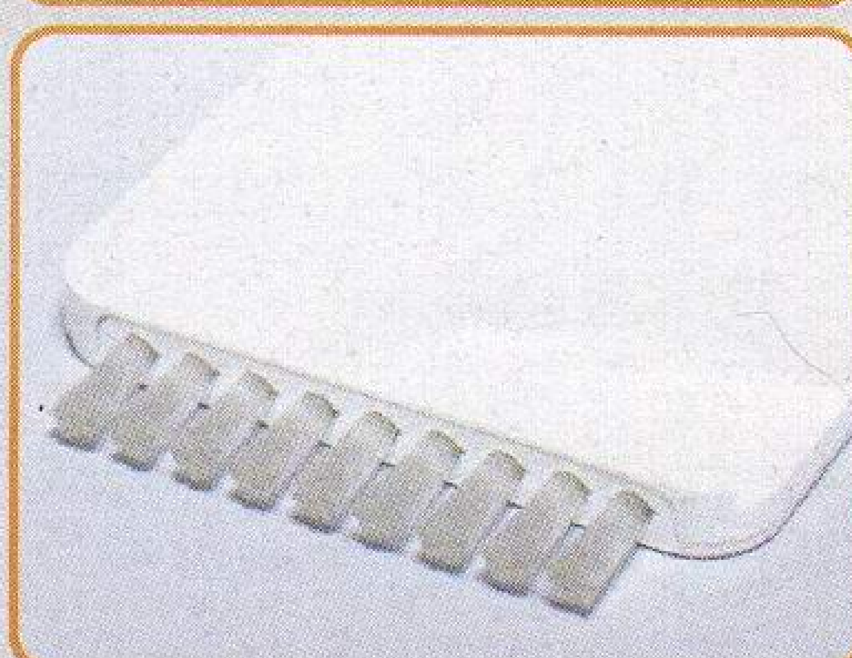
- 厂商：任天堂
- 价格：1000日元













这款可爱的挂绳是《流行魔女拉芙&贝莉》的主题触摸带。皮带长度约为13cm，上面印有两个主角“Love and Berry”的英文字样，靠带子的顶端挂有角色的玩偶，两个角色对应两个版本的触摸带。带子的最下端是触摸屏使用的手指套，材料是塑料，和触摸屏的接触面呈抛物线状。





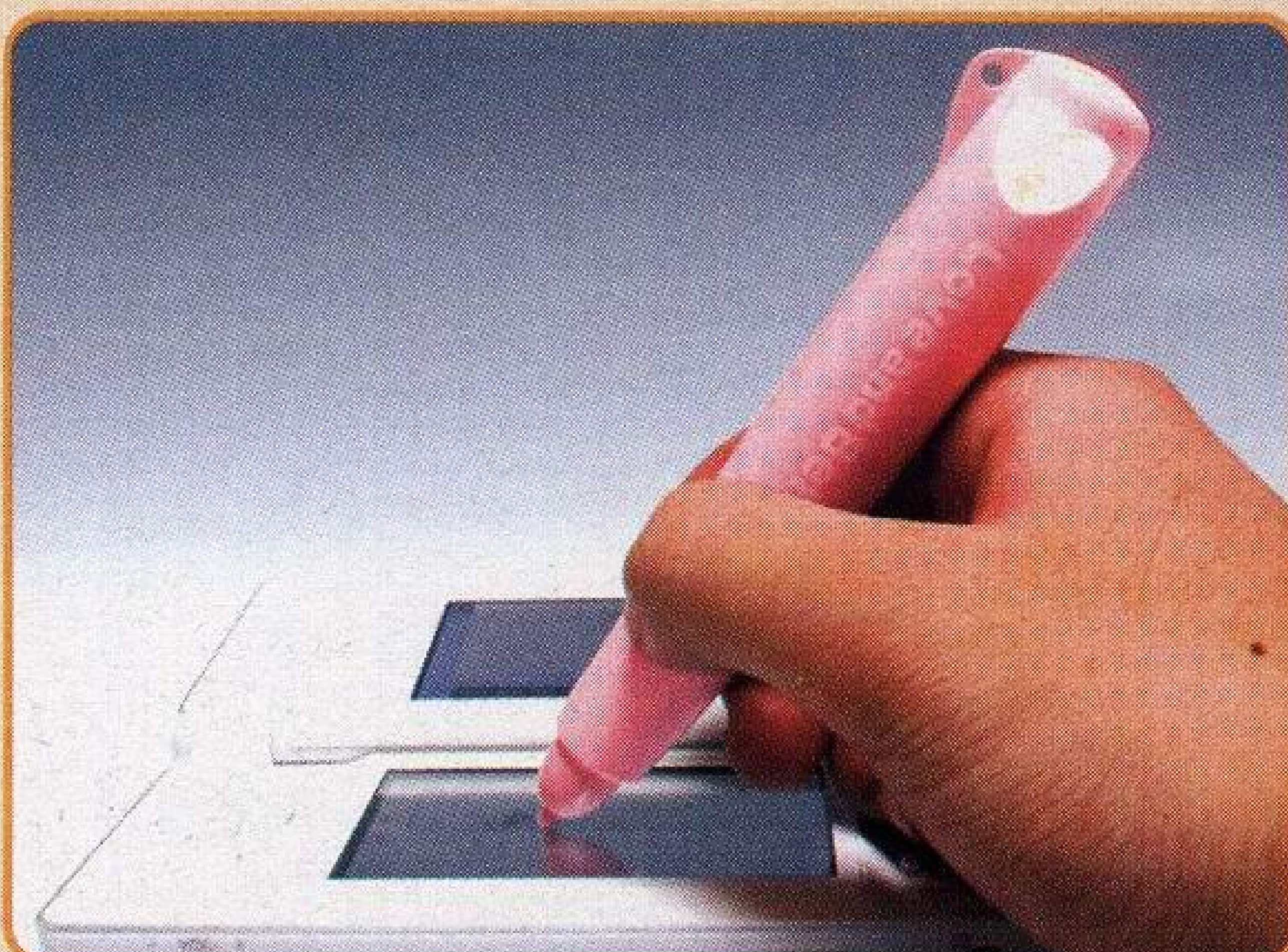


- 厂商：SEGA
- 价格：714日元
- 长度：13cm
- 重量：9g
- 颜色：粉红，青

SEGA人气街机大作《流行魔女拉芙&贝莉》推出了NDS版，首发25万的销量非常出色，于是顺势推出了几款NDS周边产品。这款NDS触笔名为“闪亮的DS触笔”，笔身使用塑料制成，内部安装两个LR44电池。这款触笔的特点是笔径很粗，手握部位的直径约为1.6cm-1.8cm，这样一来即便长时间握笔也不容易劳累。而且使用这款触笔时，稍微用力下压其笔尖就会沉下去。笔尖沉下去的同时发出“卡哧”的音效，顶端心型图案则散发出光彩照人的光线。







- 厂商：SEGA
- 价格：819日元
- 长度：12.5cm
- 直径：2cm
- 重量：23g



- 厂商：Hansatech
- 价格：2980日元
- 尺寸：长13.8cm，宽13.8cm，高4.7cm
- 重量：77g
- 颜色：黑，白，粉红
- 其他：自带一支触摸笔

这个NDSL皮包和上期介绍的一款包包比较相似，最大的区别是包的材质和内部结构不同。这款NDSL主机包的外部采用牛皮制成，质量非常好，厚度约为3mm的皮质对主机起到了很好的保护作用。并且皮质的手感很棒，边缘显眼的装订线突出了质感。正面金属板上的Logo和收紧皮包的皮带，做到了视觉上相互弥补的效果。包内部是柔软的尼龙布料，防止了主机的划伤。另外，除了自带一支触摸笔，这个包的内部还有一块黏胶，把主机贴在上面就能完全避免主机脱落了。









使用电脑键盘/手柄玩PSP详解

·前言·

喜欢格斗游戏的玩家一定抱怨PSP的十字键问题，因为PSP的十字键的斜方向按起来很不灵敏，尤其是玩《街头霸王Zero3》这类需要大量搓招的游戏，用PSP来玩简直是受罪。目前解决这个问题的方法一般有两种：一是在按键外部贴上一个附加按键，让按键受力增大，一定程度上增加了十字键的灵敏性。第二种方法是改造按键，就是说拆开PSP，在十字键下方垫入塑料片等物，这个方法可以大幅提高按键的灵敏性。

如今一款软件的出现，它的一个功能就可以解决十字键问题，这个软件就是iR Shell。前几期PG曾介绍过它的主要功能和使用方法，不过那时它还是2.0版。目前iR Shell更新到3.0，增加了很多实用功能，尤其是这个映射到电脑上的按键功能，给人新奇有趣的感觉。下面就给大家介绍一下使用和设置方法。

·前期准备·

首先要下载iR Shell和所需驱动，下面是所需软件的下载地址。

iR Shell 3.0的下载地址： http://www.irshell.com/download/pspirshell30.zip

PSP USB驱动下载地址： http://www.irshell.com/download/usbhostfs_PC_Win_1.5.zip

PC 键盘和手柄程序下载地址： http://www.irshell.com/download/usbhostfsAT.21.zip

另外，在这里(http://www.irshell.com/download)你还可以找到实现Nethost功能所需的文件。

·安装驱动和软件·

解压缩pspirshell30.zip，把解压后的文件拷贝到PSP中。解压缩usbhostfs_PC_Win_1.5.zip和usbhostfsAT.21.zip。

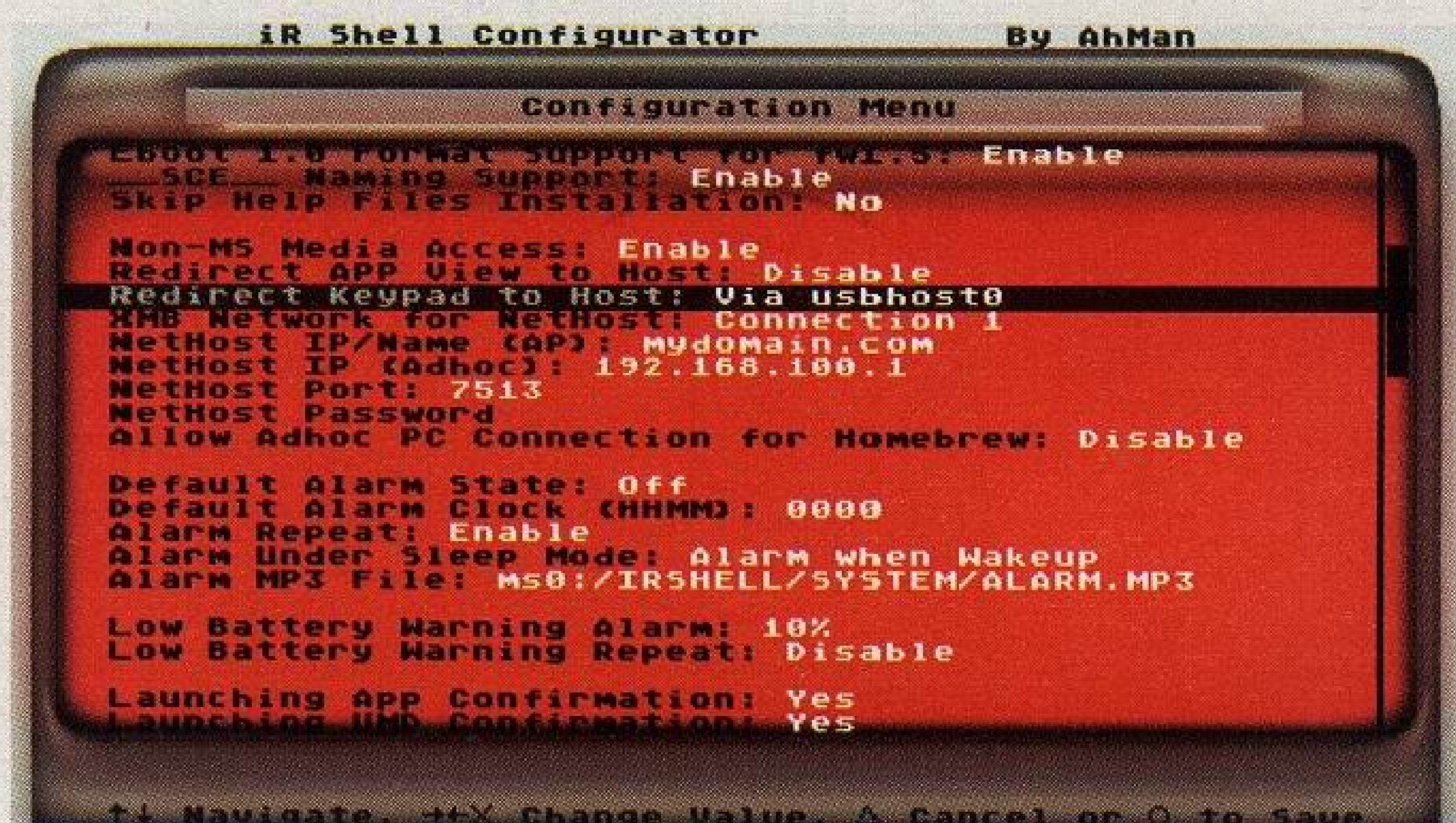
使用USB线把PSP连接到PC上，进入iR Shell 3.0，开启USB功能。这时PC端会提示安装USB驱动，手动安装usbhostfs_PC_Win_1.5.zip中的diver文件夹中的驱动。或者在控制面板中进入设备管理器，手动安装这个驱动。



·iR Shell设置·

iR Shell 3.0除了对1.5固件的支持，还增加了对使用HenD引导2.71版的完整支持，当然还支持Dark_Alex的2.71自定义固件，支持Devhook模拟1.5/2.71固件。

使用键盘/手柄映射功能，首先需要进行设置。进入Configuration Menu，选择Redirect Keypad to Host选项，把它设置为Via usbhost0即可。



·键盘映射·

保持PSP和PC使用USB连接，在PC端执行usbhostfsAT.21\usbhostfs_PC_Win_1.5_source中的usbhostfs程序，出现如下画面。



在PSP iR Shell中执行USBHost功能，这时PC上会出现连接显示。这样PSP和PC就键盘映射成功了。

努力加油啊，我们支持你！（林海）
男，18岁，福建省厦门市大学路129号，376722496



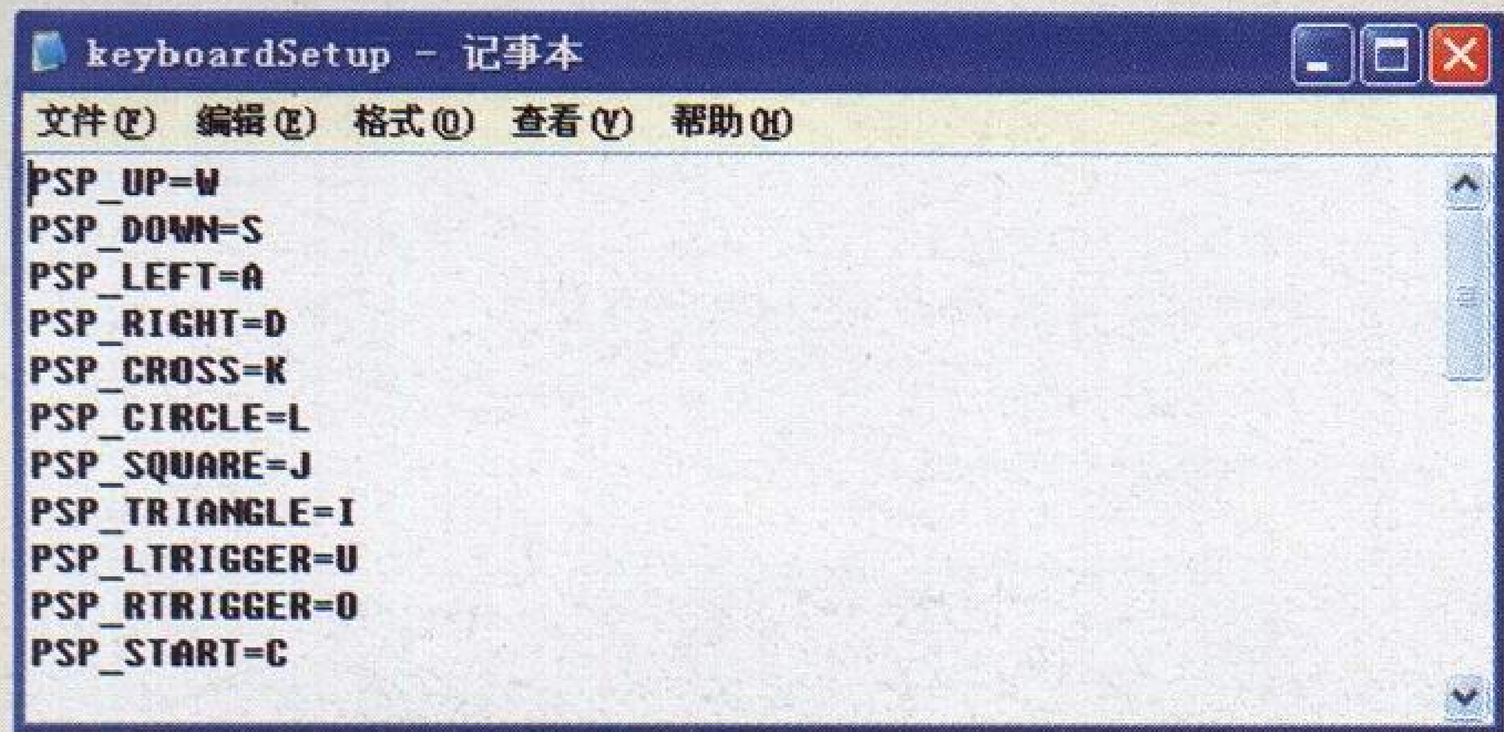


·操作方式·

键盘默认按键：

上	W	□	J
下	S	△	I
左	A	L	U
右	D	R	O
×	K	SELECT	V
○	L	START	C

这是软件本身的默认按键，前面如果已经设置连接成功，这时根据按键操作PC键盘即可控制PSP的操作。如果要修改对应的按键，打开usbhostfs_PC_Win_1.5_source文件夹中的keyboardSetup.cfg文件修改即可（可以用记事本打开）。

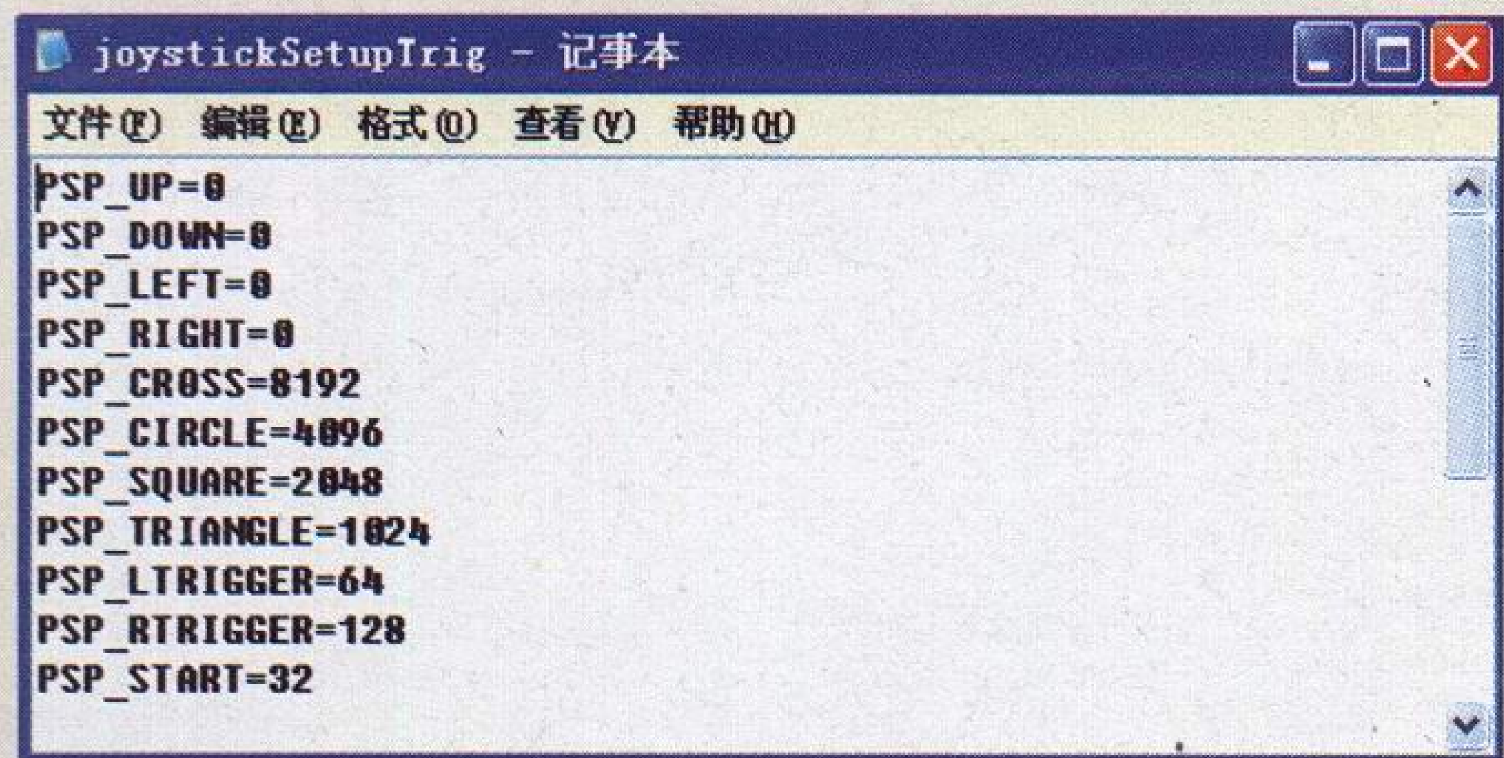


keyboardSetup - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
PSP_UP=W
PSP_DOWN=S
PSP_LEFT=A
PSP_RIGHT=D
PSP_CROSS=K
PSP_CIRCLE=L
PSP_SQUARE=J
PSP_TRIANGLE=I
PSP_LTRIGGER=U
PSP_RTRIGGER=O
PSP_START=C
```

手柄映射的按键在joystickSetuptrig.cfg文件中更改设置。



joystickSetupTrig - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
PSP_UP=0
PSP_DOWN=0
PSP_LEFT=0
PSP_RIGHT=0
PSP_CROSS=8192
PSP_CIRCLE=4096
PSP_SQUARE=2048
PSP_TRIANGLE=1024
PSP_LTRIGGER=64
PSP_RTRIGGER=128
PSP_START=32
```

由于手柄设置的内容是以代码表示，所以不知道自己手柄对应的代码的话，在usbhostfsAT.21/joypad_text中运行joy程序测试，获得手柄的代码后，再更改按键设置即可。

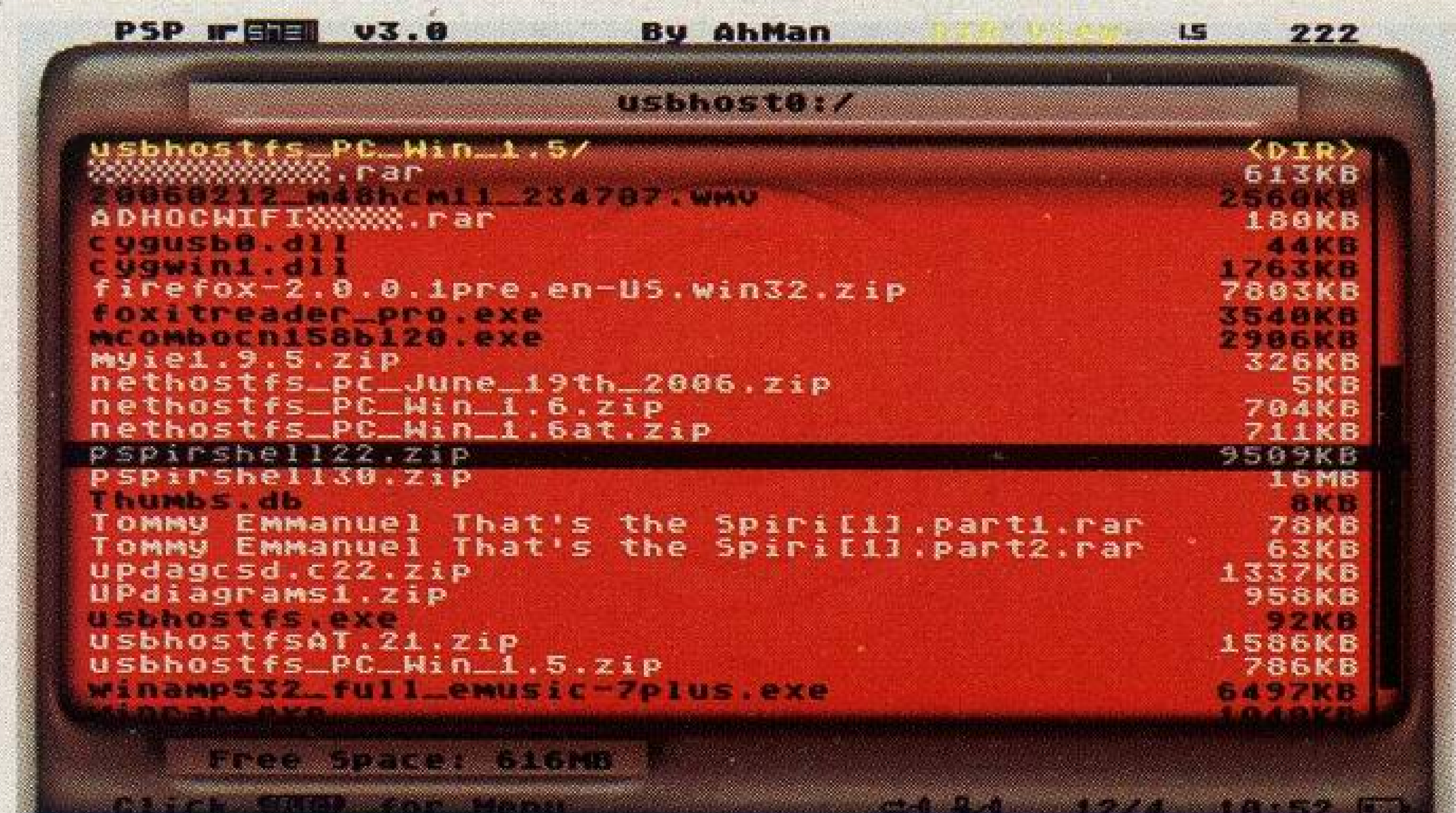


·运行游戏·

使用iR Shell把PSP按键映射到PC键盘的主要作用还是玩游戏。如果你正好在家中玩游戏，不妨尝试一下这个方法，在iR Shell中运行游戏ISO就可以了。注意不要在iR Shell中进入Devhook，因为Devhook运行后iR Shell就不起作用了。如果不能运行ISO或CSO，进入iR Shell的Configuration界面，设置运行插件支持ISO和CSO格式即可。



另外，如果PSP刷成2.71 SEC版本固件，那么在iR Shell中可以直接映射PC硬盘，然后直接读取硬盘中的ISO进行游戏，同样不需要运行Devhook。连接选择Toggle USBHost，选择Toggle USBHost Redirection的话可能会出现存档不正常的问题。



↑映射硬盘内容，中文名称会出现乱码。

Lite! DS进化的探究

简单明快的图解说明

任天堂的进化版DS主机——DSL发售已经有一段时间了，我们都知道它体型很小，而且功能比旧版DS更强。不过,大家知道DSL设计结构上的特点在哪里吗?下面，我们就回过头来,仔细比较一下DSL和以往任氏掌机特点上的不同吧。

首先为感谢这次甘愿为大家献身的DSL,还有功不可没的几把螺丝刀,我给它们都拍了照作为留念。



工具中包括一把针，这是为了方便挑一些数据线。

下面就要开动了。我们看到，它的螺丝设置跟以前不太一样。之前的机器都是将“人”字螺丝上在最外面的，没有专用工具的话基本不可能拆下任何一颗螺丝，但是这次老任却将十字螺丝（电池盖的不算）安在了外面，有点奇怪。



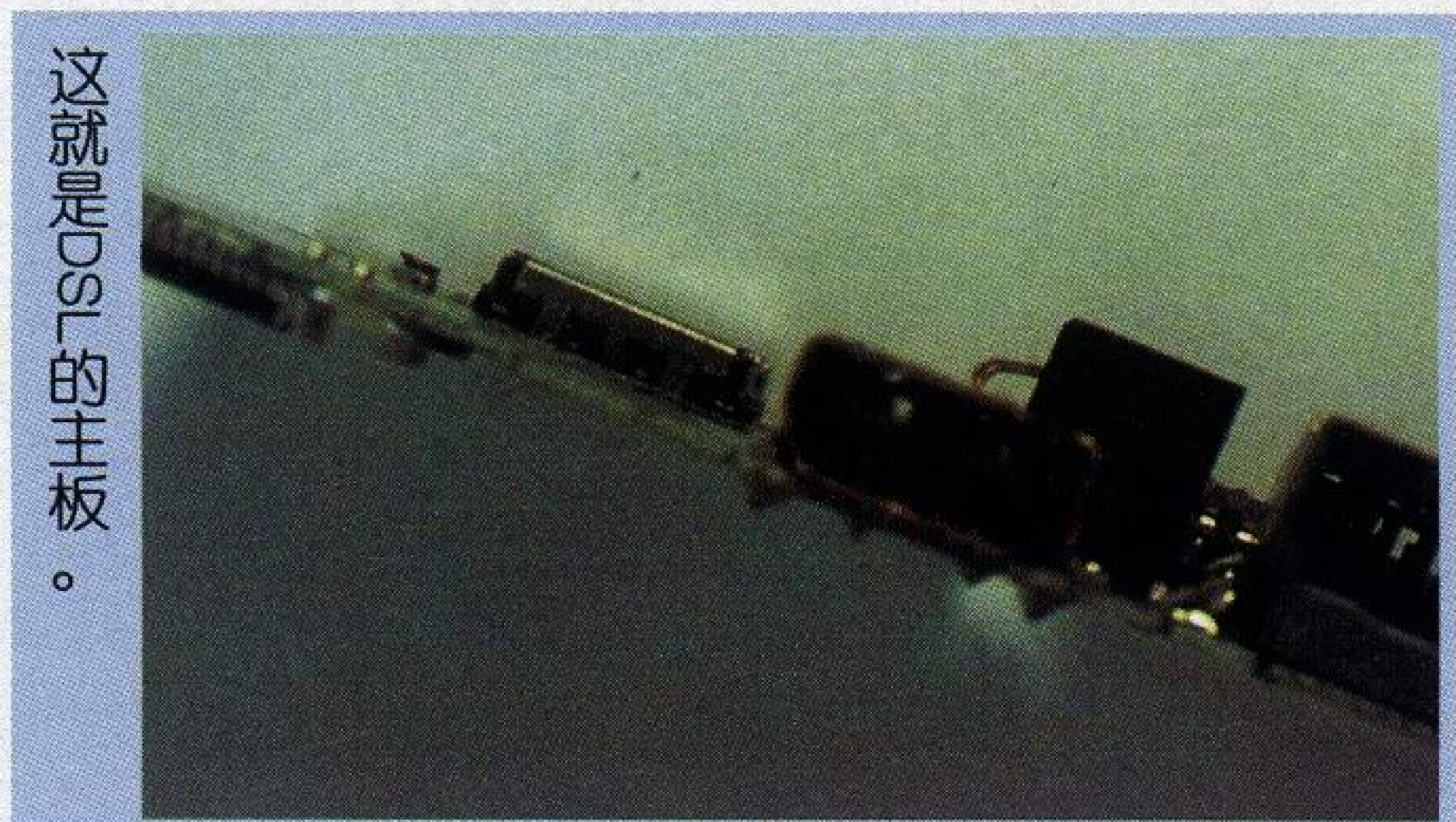
掀开机器后面的胶片，就能看到十字螺丝。

DSL的电池体积跟DS一样大，但容量却增加到1000MAH。有了这样强劲的动力，长时间运行便不在话下了。



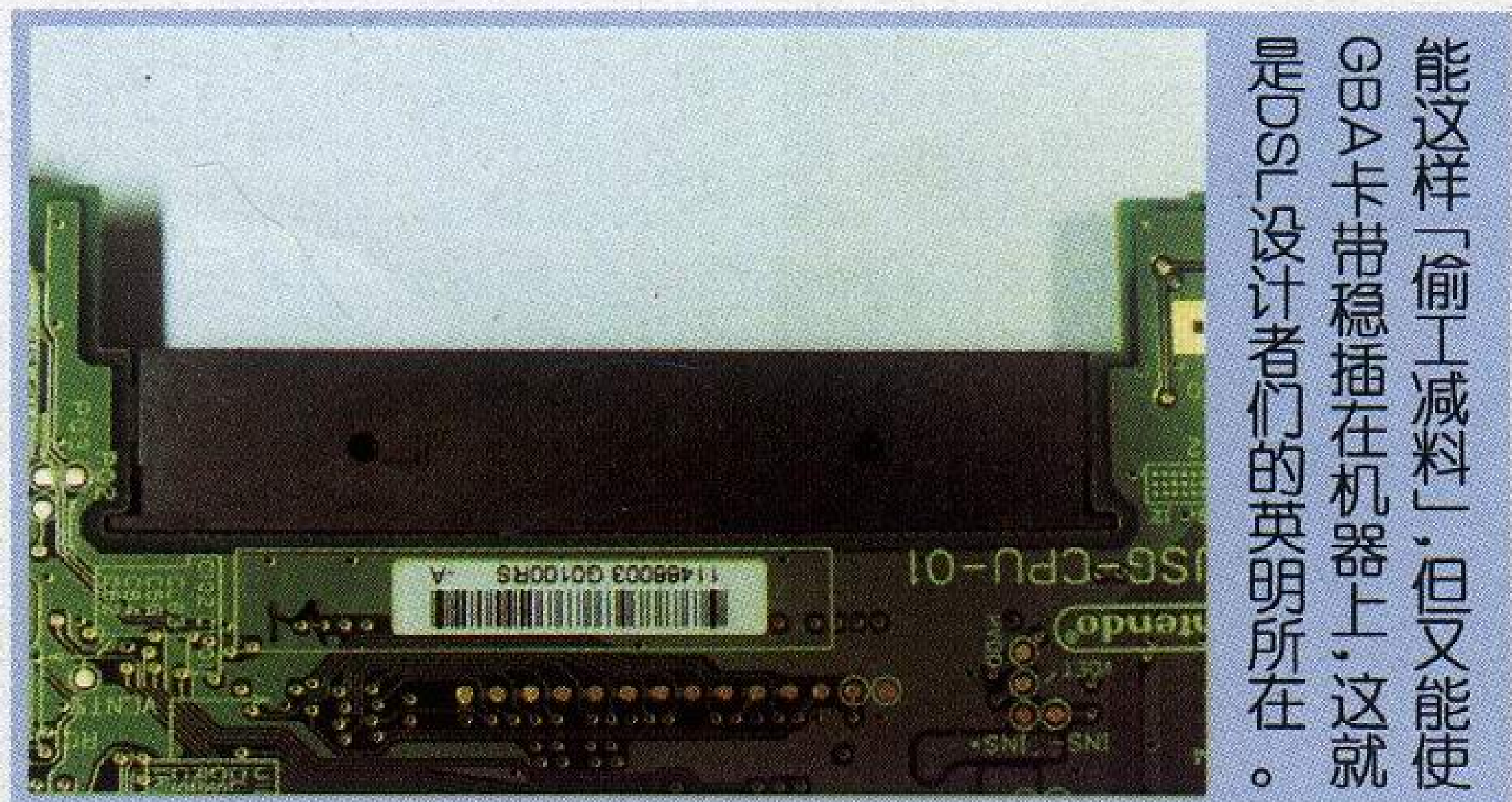
DSL的电池极点也跟DS/GBASP有异，这是因为DSL电池充电电流比较大。

再来看看最重要的主板。DSL的主板很薄，跟GBM的是一个级别的。

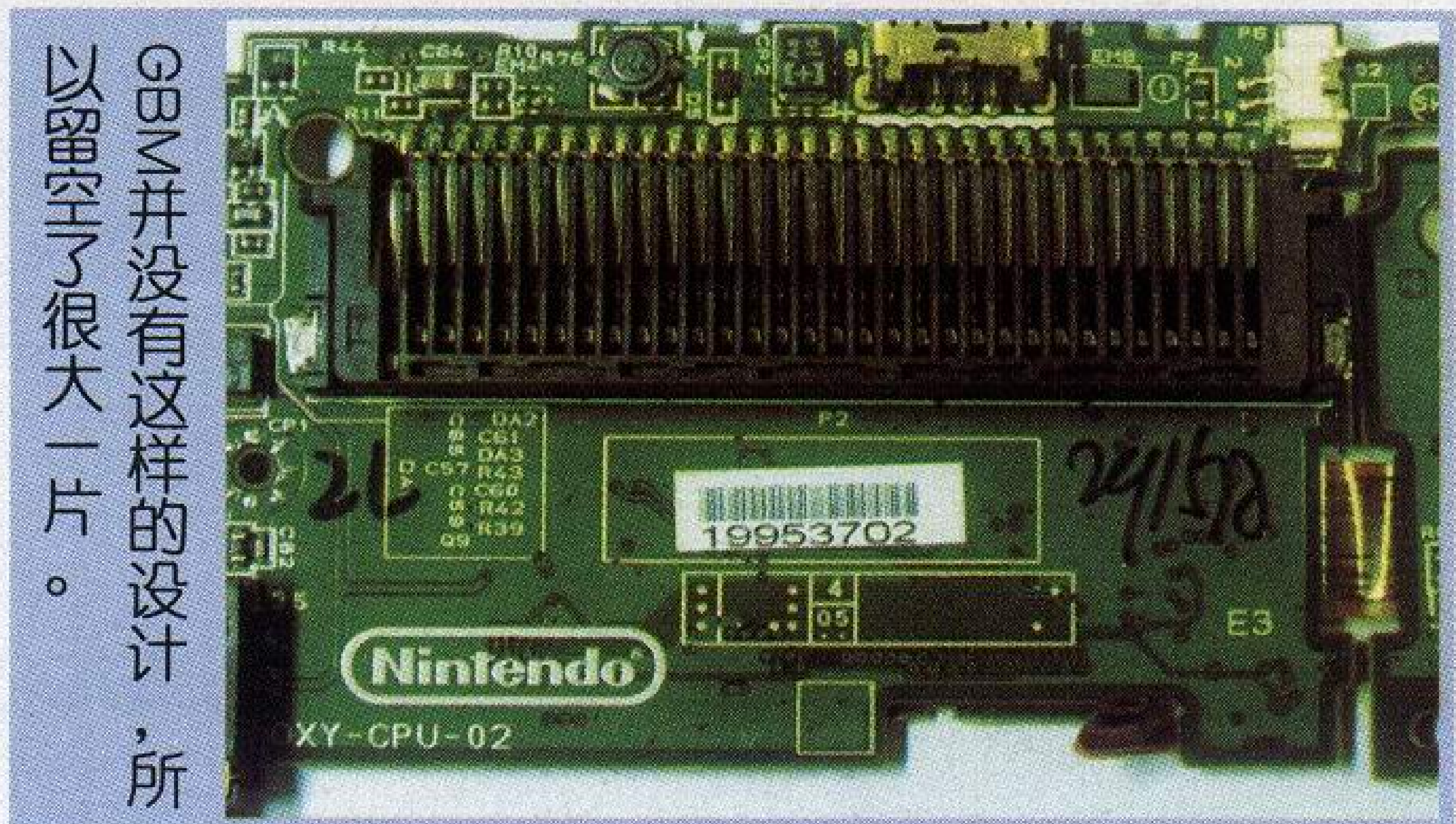


这就是DSL的主板。

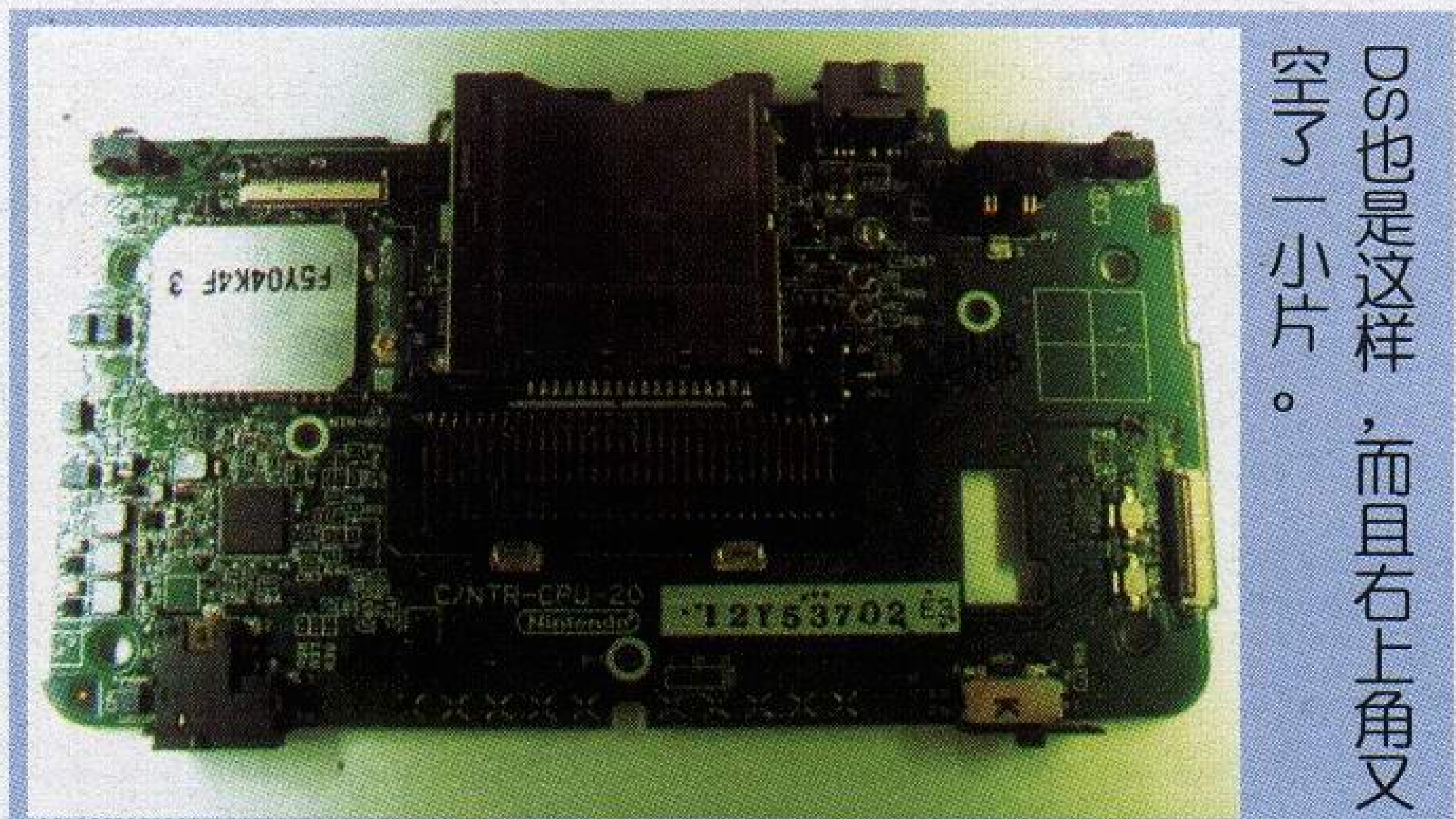
仅仅降低主板的厚度是不够的，于是设计者们又打起了DSL的GBA卡槽的主意，也就是把卡槽占用的主板部分给去掉了，这样又能减少了大约0.5mm的厚度。



能这样「偷工减料」，但又能使GBA卡带稳插在机器上，这就是DSL设计者们的英明所在。

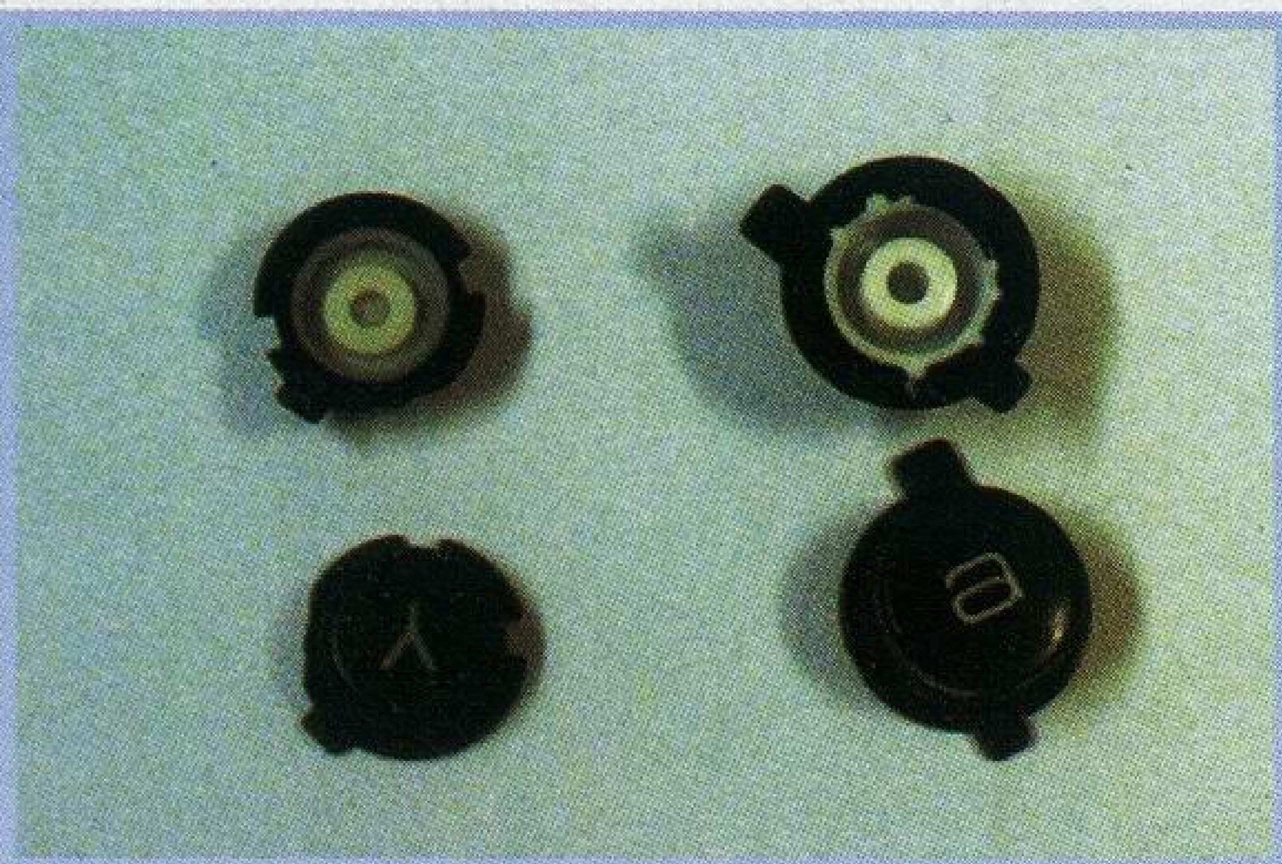


GBM并没有这样的设计，所以留空了很大一片。

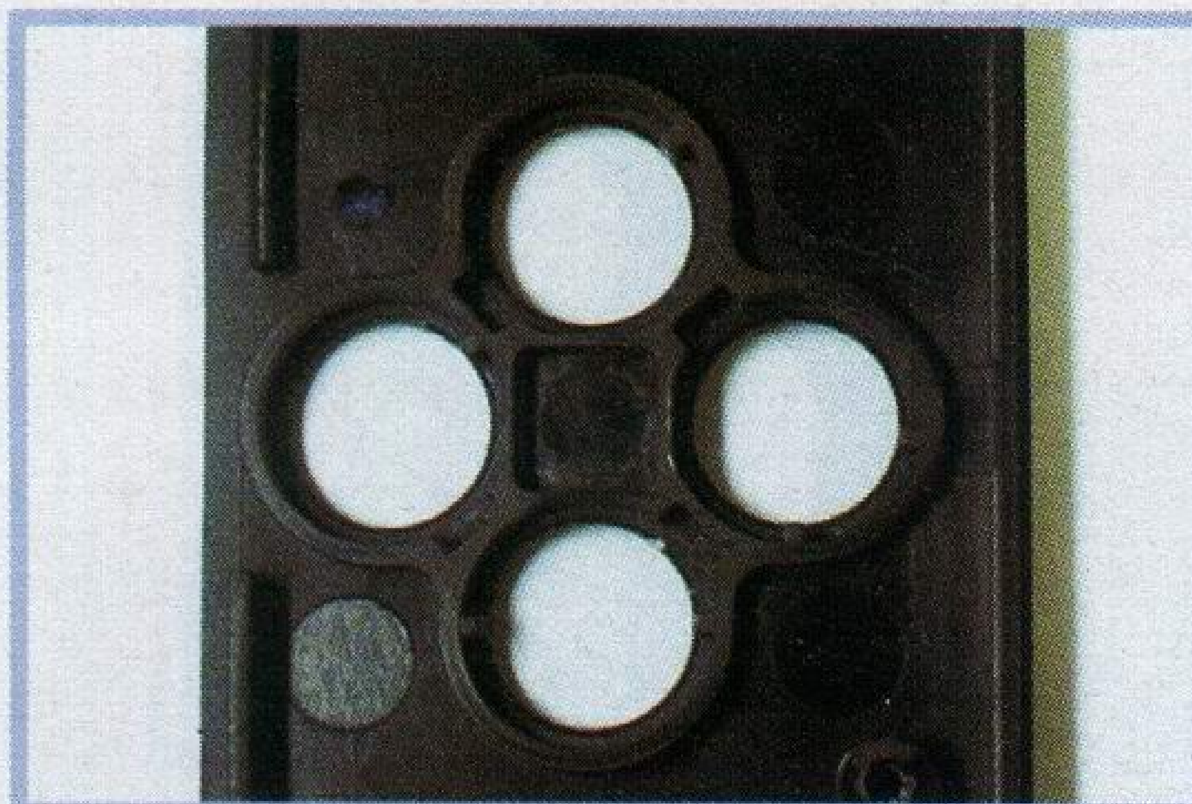


DS也是这样，而且右上角又空了一小片。

再来看看按键的设计。经过比照发现，DSL的按键竟然比GBM的还要小，但我们并没有明显感觉到这点，原因就是DSL的按键与按键之间的距离被调远了，使按键用起来也不会觉得难以伸展。



这里能清楚地看到左边的2个DSL按键比右边的GBM按键小。



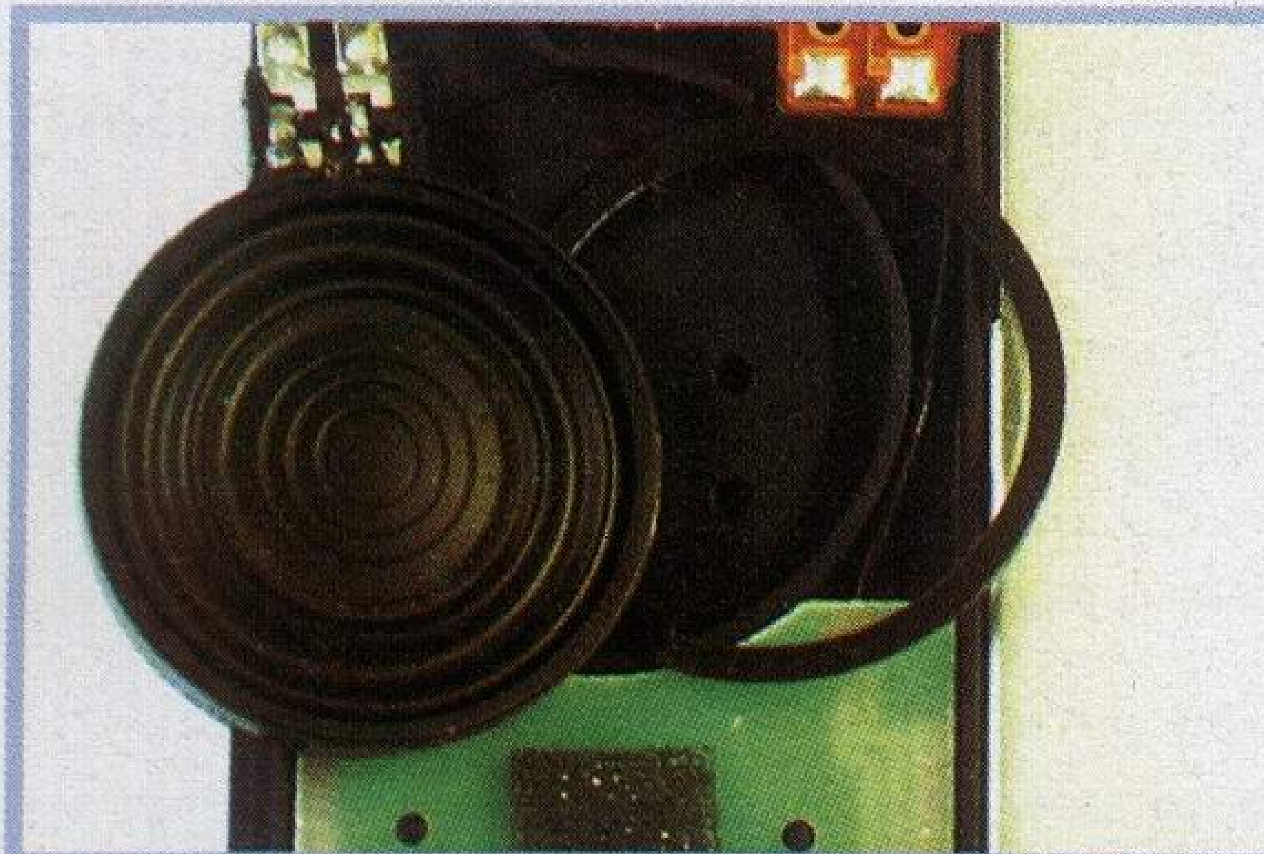
通过凹点和凸点的组合来确定按键的位置，这是DSL的又一个特点。

其实，大家都会觉得，DSL最富有创新意义的一个地方就是它的开关。这种开关的原理与GBASP的电压选择器很相似，只是体积小多了。

众所周知，GBM的声音是小得跟它外形一样出名的，而这回DSL又是怎样既保证了音量又减小了体积的呢？事实上，GBM的喇叭比DSL的还要厚一点，但DSL的喇叭却比较大，功率也就上去了。不过，DSL实际上比GBM少了一样东西，那就是防尘片——一个不值钱的小海绵片。为什么不给加上呢？如果是为了节约成本，这也太抠了吧。

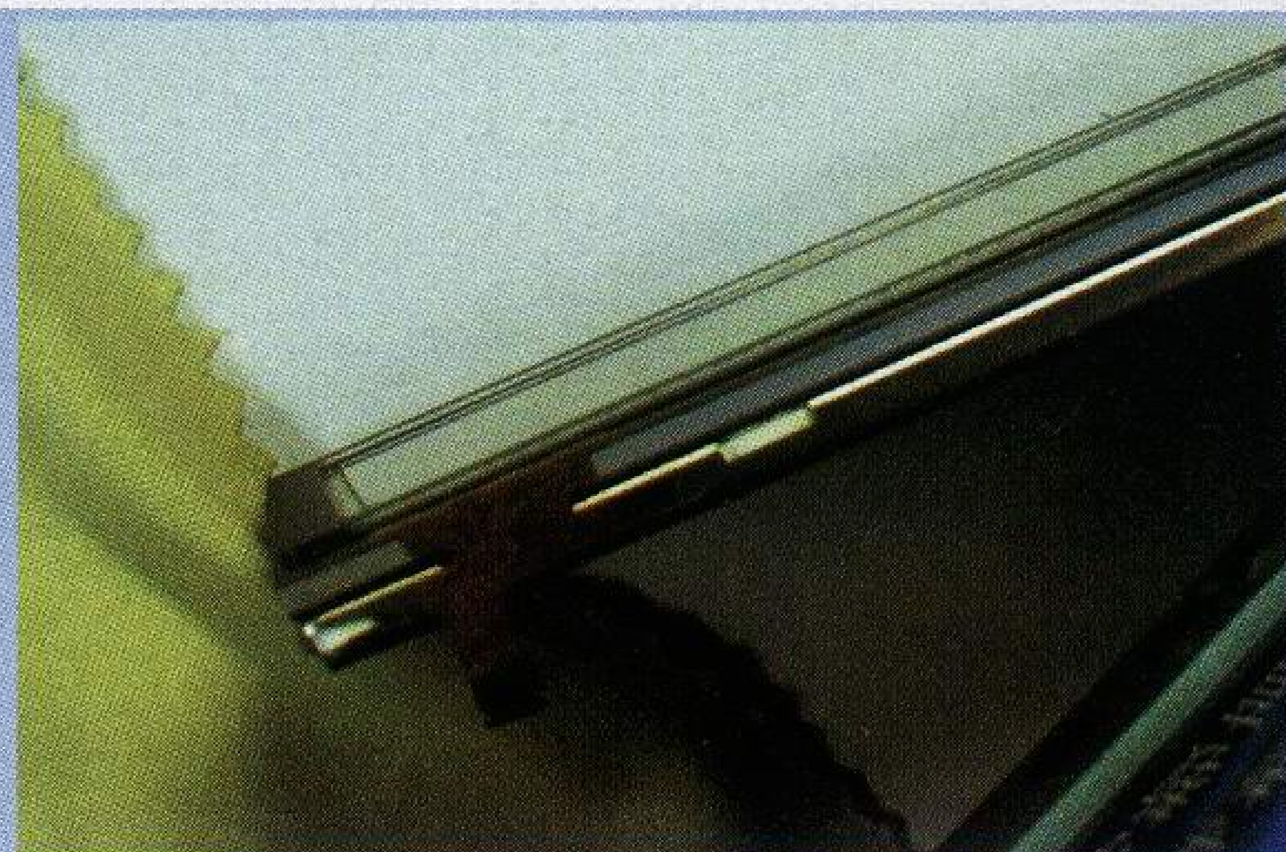


这是GBM的喇叭，上面有个海绵垫。



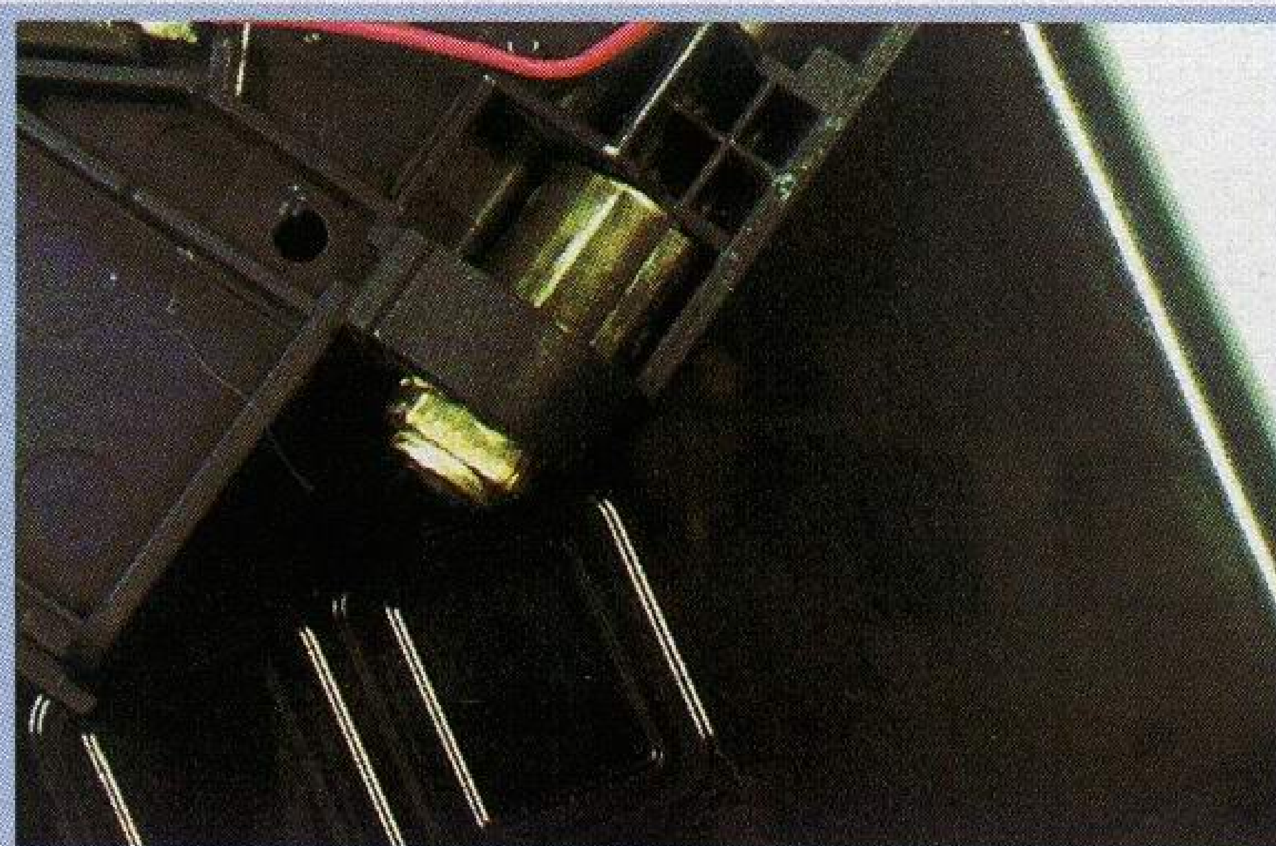
DSL喇叭的「外设」就一个缓冲圈而已。

再说说屏幕。DSL的屏幕是全透式的，光从后边照射出来，因此DSL的画面显得极为精美。当然，在最新主机上，屏幕的“瘦身”也是不可避免的。以下屏为例，包括背光在内，下屏的厚度仅3mm不到，比以往任何一款机器的屏幕都要薄得多（GBM除外）。



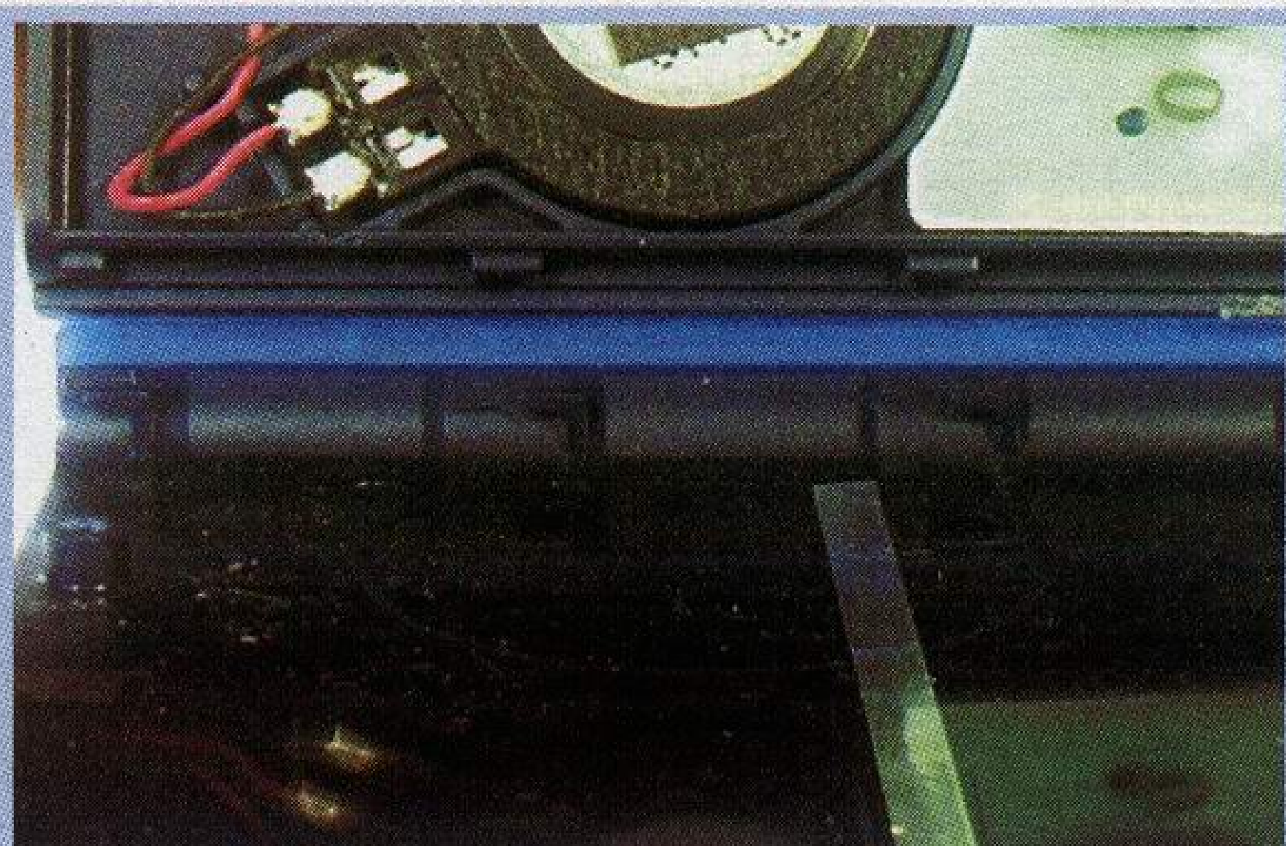
上面白色部分是触控板，下面金属部分是屏幕。

接下来我们再说说DSL最受人唾弃的断轴问题。DSL采用了一个强力金属转轴来控制翻盖的结构，这种金属转轴力量很大，也正是这样，DSL的上屏部分才合得那么紧。然而，当你合得太快时，上屏部分狠狠地打在下屏部分上，久之，负责固定转轴的部分就会开裂，这就成了我们常说的“断轴”。



这种强力的金属转轴正是「断轴」风波的罪魁祸首。

DSL的上屏部分只有4颗螺丝来固定，但却很结实，原因就是上屏部分的2个外壳都具有互相咬合的结构，跟GB/GBA卡带有点类似。



外壳之间的咬合加上4颗螺丝，使得上屏部分很牢固。

关于DSL结构的比较解说就告一段落了，希望大家看了之后能对DSL有更进一步的认识。最后告诉大家一个秘密：京王子出的GBA/SP周边视频转接器其实也能用在DS和DSL上的，而且效果会比用在GBA/SP上更好。

文/哈曼大人

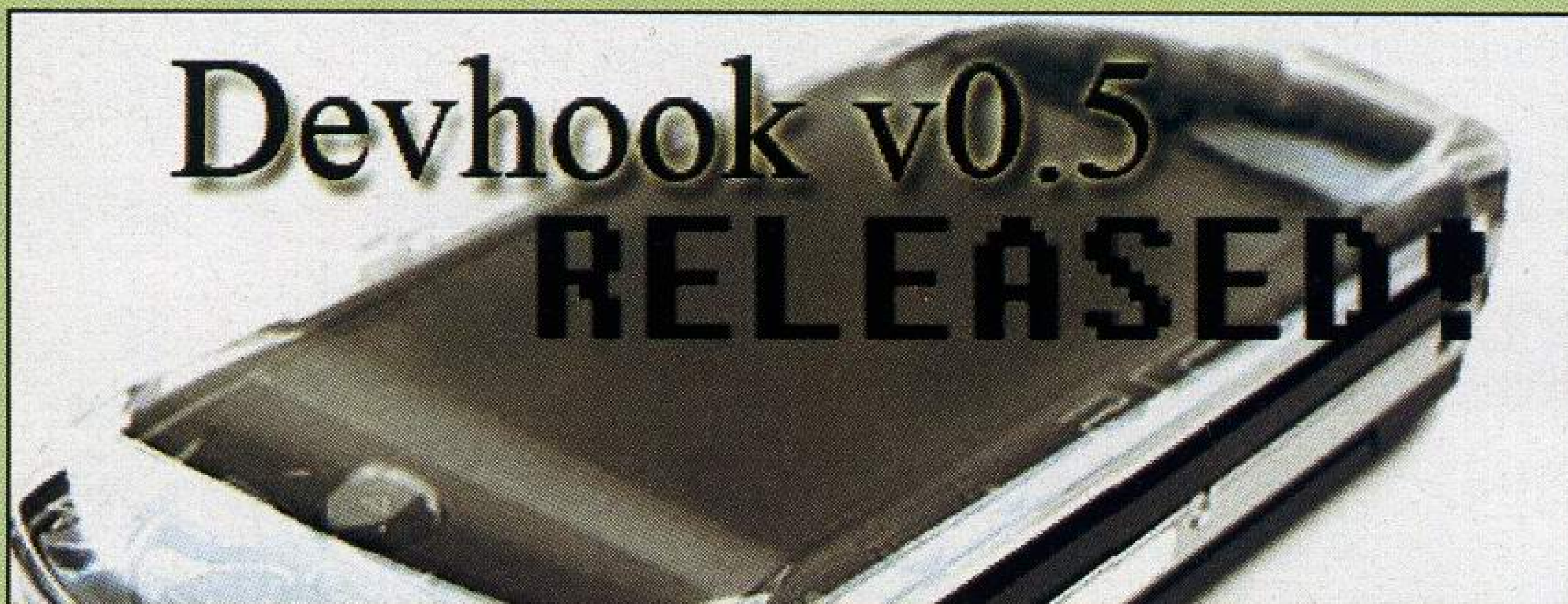
利用网络优势，搜集周边信息

软硬特工网

本期软硬特工网暂时减为1页，Devhook 0.5x版的发布是最大的看点。iR Shell 3.0版也推出了，电玩驱动站栏目专门对它进行了介绍。

软件 Software 最强引导Devhook v0.51版发布

PSP上最强大的固件模拟和ISO引导软件Devhook继续更新到v0.51，这对广大PSP玩家来说是个大好消息。v.50版刚刚推出不久，它能够完美地模拟2.8系统，并且增加了对3.0系统的模拟。不过Devhook v.50版对3.0系统的模拟不是很好，比如网页浏览器不能运行。v0.51对这些问题做了改进，比如能够正常运行浏览器，退出程序到XMB不会出现死机问题，2.80固件时间的问题得到了修正。



软件 Software 2.71版Devhook自制引导程序HEND正式版发布

HEN引导方式实现了2.71版PSP运行各种程序的方法。HEN的版本经过不断更新，引导成功率基本完美。如今HEND正式版的推出修正了某些游戏无法运行的问题，对容量较大的prx文件载入错误进行了修正，并且HEND实现了直接使用自制程序载入任意prx文件，使模拟前景更加宽广。

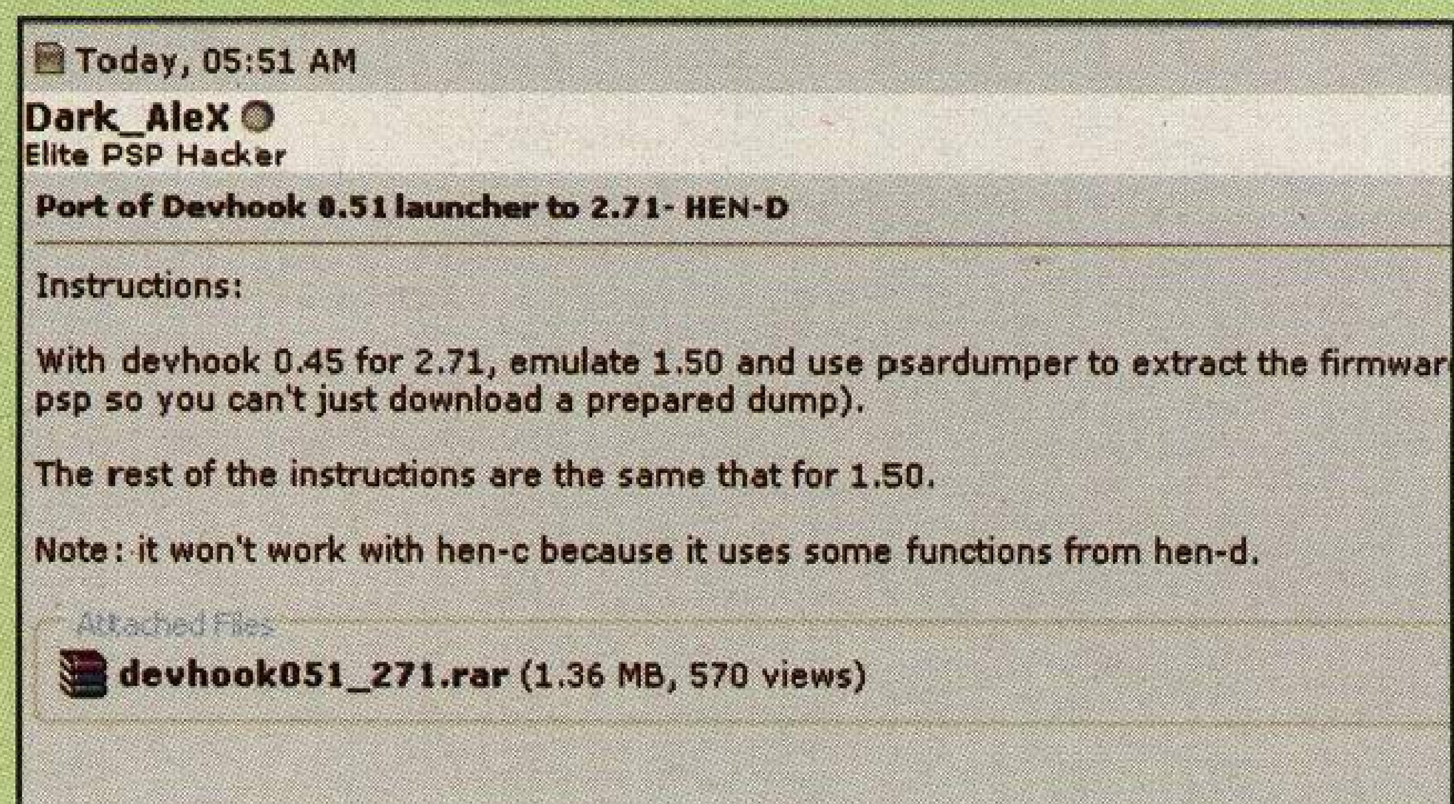
软件 Software iR Shell 3.0版发布

最强自制软件iR Shell推出了3.0版。使用这个软件可以把你的PSP变成万能遥控器、可以管理记忆棒中的文件、还可以作为新的操作系统使用。总之，它已经成了PSP上不可或缺的自制程序之一。3.0版对2.71和1.5固件PSP都能够很好地支持，增加了更多功能和改进，比如不用外接电源就可以调节PSP 4级亮度；替换游戏中的音乐等。本期电玩驱动站对它的键盘映射功能作了介绍，如果您感兴趣不妨一试。



软件 Software Dark_Alex去而复返?

11月底，PSP黑客精英Dark_Alex宣布退出PSP破解和自制程序研究，原因是两个家人的逝世和以他名义假冒网站的影响使他感到疲惫，所以他表示放弃所有关于PSP的研究。Dark_Alex宣布这个消息后，所有关心自制程序的玩家都感到遗憾。不过就在Booster推出Devhook 0.50版不久，Dark_Alex在MC论坛发布了他的最新成果——2.71 HEND引导Devhook 0.51。


Today, 05:51 AM
Dark_AleX
Elite PSP Hacker
Port of Devhook 0.51 launcher to 2.71- HEN-D

Instructions:

With devhook 0.45 for 2.71, emulate 1.50 and use psardumper to extract the firmwar psp so you can't just download a prepared dump).

The rest of the instructions are the same that for 1.50.

Note: it won't work with hen-c because it uses some functions from hen-d.

Attached Files
devhook051_271.rar (1.36 MB, 570 views)

AK 专栏



AceKard MicroSD就是目前的第一款AceKard,也是大家所叫的AK卡。

AceKard MicroSD被称作“第一款真正完美的NDS烧录卡”。实际上完美不完美呢？应该算是“准完美”吧，满意度99%。目前存在问题是卡带自身厚度偏厚，插拔有些过紧。

AceKard MicroSD同正版卡一样大小，插在NDS的Slot1插槽中使用。Yes，的确是slot1，厚度问题将在近期解决。

AceKard MicroSD解放出了Slot2插槽，可以像用正版卡那样使用震动卡、上网卡等Slot2设备，同时也能完美与GBA游戏联动，震动卡，上网卡都能实际运行，还能配合M3L和SC，使用破解版浏览器；GBA联动需要Slot2端的GBA烧录卡支持单卡模式，即开机直接进入游戏的那种，可以直接跳过菜单。

AceKard MicroSD自带引导功能，无需刷机即可完美运行，也可以作为引导卡直接引导其它Slot2端的烧录卡。

自带引导，无须刷机，除了Ez4，市面上现有的slot-2端均已支持。而且，新版测试菜单程序已经解决Ez4不支持引导的问题。

AceKard MicroSD支持与正版一样的待机功能，随时随地合上NDS盖子就能进入超级省电的待机模式，待机完美支持。

AceKard MicroSD非常省电，甚至可以和正版卡比拟，2级亮度基本可玩8-10小时。

AceKard MicroSD的Rom无需转换，支持所有CleanRom，100%兼容所有已发行游戏和未发行的游戏，目前为止，玩家只需考虑新出游戏的存档类型问题，Rom完整兼容，尚未碰到问题，目前仅遇到一款未对NDS显卡初始化的游戏：0673-Happy Feet- 欢快的大脚（USA），造成使用不正常。在1.03版菜单程序中已解决此问题，官方从发现问题到解决仅1天时间，反应极快。

AceKard MicroSD使用高速TF卡，容量随心所欲，游戏无任何拖慢。1G的MicroSD卡相当于8G bit容量的游戏卡带，可以放下8个《生化危机》或者16个《任天狗》。

推荐使用速度在13以上的TF（MicroSD）卡，速度13、14虽然已经能够正常执行游戏，使用也无碍，不过目前对512MB的卡来说有一定兼容问题，具体表现为在AKmanager中，被识别出容量为470MB的卡基本无一幸免，均无法正常使用。不过，最新推出的《恶魔城 遗迹的肖像》已经给所有烧录卡来了一个下马威，目前速度仅为3、4的卡可以完美执行，不死机。其实，《恶魔城 遗迹的肖像》的正版卡也有死机现象，尤其在1周目以后，估计游戏程序本身就存在一定问题。

AceKard MicroSD拥有完善的存档系统，从硬件上完美支持NDS各种存档类型的游戏，使用超大容量存档芯片（8MB），日后支持新游戏无后顾之忧。就目前的游戏来说，存档没有任何问题。

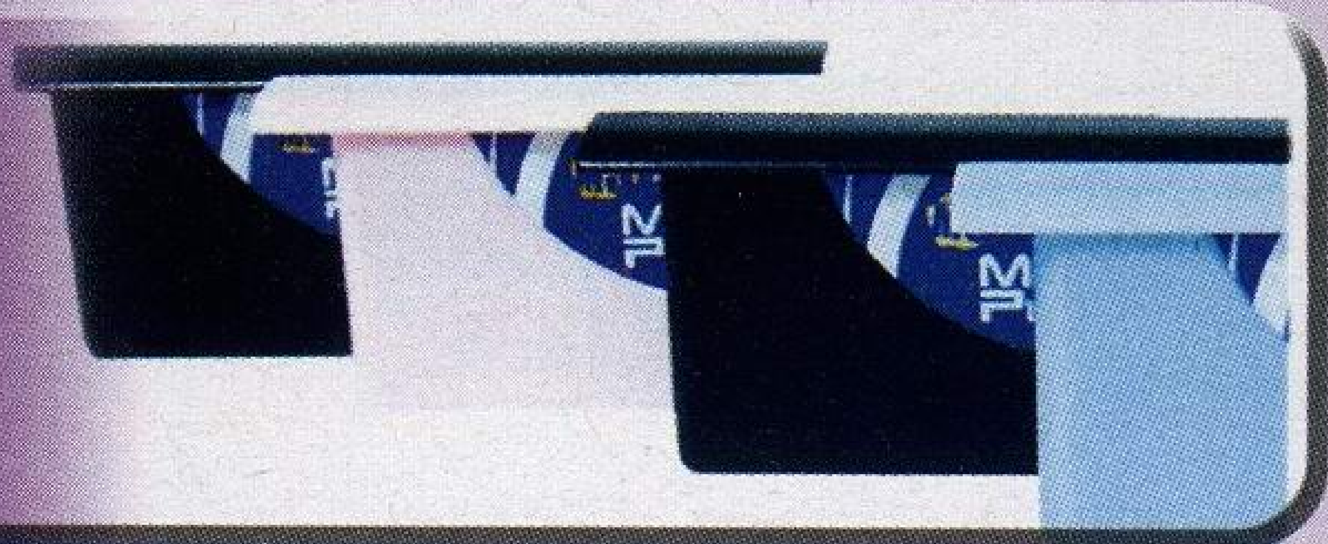
AceKard MicroSD存档系统同时支持直接拷贝其它烧录卡存档的功能，无需任何存档补丁即可直接使用其它烧录卡存档。它直接支持SC的sav格式存档，M3L可用存档管理器输出这种类型的存档，其它卡也都基本支持sav，没有什么兼容性问题。

AceKard MicroSD拥有微内核设计，菜单主程序被放置在TF卡中，一般的功能更新只需简单拷贝即可，安全、方便。这样设计的好处是无须进行危险的内核升级，不会因升级失败而出现一块“小砖头”。升级时，只需要简单的升级菜单程序就可以完成。

AceKard MicroSD作为一款国人独立开发的烧录卡，所有界面首发时就采取了全中文，极大地方便了国内用户。简体中文界面已经推出，近期将推出繁体中文界面，以及AKmanager的英文版、繁体中文版，以方便海外客户。



M3 专栏



电影卡产品最新动态

随着近期各个厂家的DS端烧录产品一一亮相，在GBA端的NDS烧录时代研发颇具实力的GBalpha公司自然不会坐以待毙。此次DS端烧录产品在电影卡公司的充分准备下，终于揭开了神秘的面纱。

电影卡公司公开的第一款DS端烧录产品命名为M3 DS Simply。顾名思义，这款新推出的第一个型号是M3的大众型普及产品，在去除了GBA游戏功能、PDA组件和多媒体扩展功能后，此卡将不再是以往的电影卡那种多功能集于一身的产品，M3 DS Simply将是以NDS游戏为主的彻头彻尾的烧录卡。据笔者了解，M3 DS Simply虽然看似功能简化，但保留下来的每个功能都绝不含糊，因此产品仍旧具备相当高的竞争实力。M3 DS Simply采用microSD卡作为储存载体，并且采用了和电脑通用的磁盘格式FAT32，操作的方便性和写入速度大大提升，不必担心碎片导致空间利用率降低的问题，也不必担心以往“使用FAT格式会使游戏速度出现问题”的说法，电影卡公司已经很好地解决了这个限制。首发时对CLEAN DUMP的支持度将是100%，对速度要求高的几款游戏也不会发生任何拖慢和死机问题。加上通用的FAT32格式，只要会用Windows的复制和粘贴功能的用户都可以简单地把NDS游戏拷贝到SD卡上，无需任何软件干预，这些前所未有的操作方便性，自然是M3 DS Simply用来对付所有对手的杀手锏。

作为第一款普及型的DS烧录产品，GBalpha公司这次准备得相当充分，除了前期投入的用于宣传的专题网站将在最合适的时间发布以外，空前数量的评测产品和充足的货源将是产品上市初期就能够引起热烈反响的绝对保证。相信这款烧录卡将对其它厂家的产品造成不小的压力。作为普及型的DS端烧录产品，M3 DS Simply定价也是最为平易的，将低于200元。而且，制作方向笔者暗示过，所谓“低于200元”不是198元之类的定价，而是更低的价格。有如此低的定价，看来GBalpha对自家产品的供货储备具有相当的自信。同时，GBalpha还透露功能多元化的高机能DS端产品M3 DS Real也将在第一款产品发布后不久推出，用以满足不同层次用户的各种需求，M3 DS Real仍旧是属于多功能的高端烧录产品。



电影卡软件速递

M3游戏转换软件M3 Game Manager V30b发布，解决了目前GBA端DS烧录卡都无法运行的游戏《托尼霍克滑板》，再次达成100%的游戏兼容度。

其它扩展功能组件更新，M3/G6专用的PDA软件v1.1 beta版发布，正式支持简体中文版，同时该版本的PDA也正式支持日文、英文等地区使用。不过，对于我们国内玩家来说，有实用价值的当然还是简体中文版。此外，PDA系统终于可以和电脑同步传输资料了，配合最新发布的PDA同步软件PC L ink for TouchPod就可以简单的实现同步传输，实现资料备份或在电脑上编辑一些资料。

电影卡最新服务消息

GBalpha电影卡新网站将在新产品发布前正式公开，网站的增值服务内容将成为后期GBalpha的工作重点。目前GBalpha已经确立战略目标并获得了巨额的支持费用，这笔费用将用于提供更为丰富便捷的影视下载业务。厂商还承诺GBA电影的下载将在NDS时代结束后停止，也就是说在NDS的下一代掌机未面市前，GBA用户无需担心不能获得支持服务。这下GBA玩家算是有福了，而NDS用户也会获得更为丰富的软件支持业务。同时，这笔支持费用还将用于GBalpha在产品售后服务上的开销，顾客服务将使得GBalpha在中国的顾客服务事业发生质的飞跃——能够以“随时、随地、一流”为内容的工作战略，以保证在GBalpha产品大幅增长的情况下始终能提供一流、优质的服务。

SC专栏



之前，幺幺论坛（bbs.yyjoy.com）和Supercard厂商联合推出了Supercard月赛活动，之前刊登了部分作品，本期将继续刊登之前没有登出的作品。本期是198572aya的作品，奖品为SC MINI SD+512M MINI SD+读卡器套餐一套，下面请大家欣赏这位网友的文章。

SC带给我的一切一切

刚来论坛注册，就发现幺幺和Supercard公司联合开展了“SC月赛”，奖品之丰厚让我口水一直在流，所以就马上来参赛了。说实话，我就是冲着奖品来的，要我写评测不会，写软件开发的就更不要去想了。所以我只能写一下自己的心情，也算对得起自己的专业（中文）了。自己使用SC-SD这么长时间了，所有的感受和怨念，即将在这里喷发（似乎用爆发比较合适）！

我是从GB时代一直走过来的N记掌机玩家，要说有曾经对N记不忠的时候，那就是幼儿园时吵着老爸给我买了个3IN1的“俄罗斯方块”（天地良心，当时我真不知道有GB这砖头怪物主机）。GB时代的攒钱购卡经历略过，最早用的烧录卡就是GBC的烧录卡了。当时的价格真……残念，花掉当年全部的压岁钱才办妥。GBA时代的EZ也是，有主机但没钱买游戏卡的痛苦想必大家都是经历过的，所以烧录卡对于我们来说是正确的也是唯一的选择。NDSL现在的火爆以前想都没有想到过，在买NDS以前，有许多游戏做梦都想玩。我老有种感觉，一想到能在掌机上玩到生化这样的游戏我的手心就会冒汗，再想到银河战士、赛尔达或者火纹（我说或者，是因为不能确定会不会有，我太爱这个游戏了），我就睡不着了……

SC-SD的价格算是不错，大学生只要一个月不吃不喝完全能搞定……当然，不能亡命买卡带进棺材里玩，所以在存钱俩月后，偶终于入手了，哎，都是汗啊……SC-SD的外观当时看着也很不错，比前辈SC-CF好了很多，虽然还是不完美，不过也无所谓，古人都说了：知足常乐嘛！我深深体会了免费玩游戏的乐趣所在（道德败坏！不知道会不会被雷劈？我还年轻的说）。SC-SD对游戏的支持也很不错，据说支持率是95%，但目前我还没发现不支持的游戏，大概是RP好吧！不爽的就是GBA游戏读取速度有点慢，不过进了游戏就完美了，看看PSP那恶心的读取频率，我真不知道SONY怎么会想出用UMD这东西作为掌机存储媒体。扯远了……对DS游戏读取支持很好，有两种方式，这里就不罗嗦了，可别说我卖弄知识（整理碎片得花点时间）。SC-SD最爽之处莫过于支持的SD卡了，海量啊！1GB啊！看清楚了！不是1Gb啊！天啊！2003年买256MbEZ的时候就是不懂，硬是以为一个卡能装得下7-80个GBA游戏，使用后才发现完全是做梦。现在尽管DS的游戏容量大起来了，但这1GB的卡也能同时烧进去两位数的DS游戏了。好事逢双，省了我不少的时间。烧录完了一个一个玩，或者全部一起玩，虽然爆机进度慢了点，但总比自爆买正版卡的好。自从有了SC-SD之后，人也精神了，说话不吐口水了，投篮命中率高了，MM回头率是300%了（看一遍？不够！再看两遍！），上课也不听讲了，经常莫名其妙地发笑了，手指经常上下抖动了，还把同学的“老师来了”的提醒当耳边风了。总之啊，就是很爽很爽来着！

现在NDS的游戏是越来越多，不靠烧录的话还真不行。烧录卡的功能越来越丰富，范围越来越广，带给我的乐趣也越来越多；罪孽越来越重，黑眼圈越来越大，钞票也越来越充足（上网和吃零食的都省出来了）。是该考虑娶个媳妇一起玩DS了，现向广大群众公开征寻，有志MM请……



EZ专栏



下面是近期EZ用户在使用过程中提出的一些典型问题，我们在此进行一下集中解答。

问题释疑

问：我的EZ4LD在使用时出现了问题，倘若我选择写入GBA游戏到Norflash区，会提示错误，请问该如何解决？

答：这个问题官方给出了解决方案，具体细节可以参考下面这个网页上的信息：http://www.ezflash.cn/bbs/cgi-bin/topic.cgi?forum=1&topic=2982&show=0

问：貌似EZ4LD不兼容nesDS这个FC模拟器，使用相同的TF卡，插到EZ4L上运行nesDS转出来的文件正常运行，取出后插到EZ4LD上运行白屏，看来EZ4LD和EZ4L还是有很多区别的（PS：要是没区别就不会出新内核了）。

答：倘若是EZ4 LD，可以将其拷贝到Norflash区里面去读取。

问：用EZ4 LC玩《恶魔城》的时候，发现经常死机，请问是怎么回事？

答：这次《恶魔城 遗迹的肖像》在众多烧录卡上出现的死机问题其实连正版卡也同样存在，和烧录卡没有多大关系，当然，某些兼容性和速度特别好的烧录卡在玩《恶魔城》时有特别表现，这点没有办法。

问：请问EZ4可以使用待机卡吗？我想买一张，不知道能否兼容？

答：待机卡是插NDS端的产品，所有的GBA端烧录卡都可以和它兼容。



问：我在玩《孤岛冒险（Lost In Blue）》中文版，有时候能存，可再玩的时候又回到之前的存档，害我都没心情玩了……玩《哈利·波特》时完全不能存档，只要关机再开就没save了……

答：经常存档不能的话，请在软件设置里把发送路径直接指向你的TF卡，把卡带插在机器上多玩一会充充电，如果还是问题不断，请联系EZ维修部。回复较慢，请耐心等待。

问：我刚买的EZ4开机提示我"error fat_init"，然后进入后发现没有找到游戏，这个是为什么啊？还有就是，我下了最新的内核，这个正确的升级应该是怎么完成的？我按了R，提示我关机或重起。

答：请先在"我的电脑"里面将MINI SD格式成FAT，也就是FAT16格式，然后按照置顶帖里教的升级到1130内核。

问：新买了EZ4，但是在转游戏时试了很多次，方法全用了，还是没有转换出游戏，转出来的都是无效文件。

答：尽量将RAR文件解压成NDS文件，然后请使用正确的转换软件。

问：刚刚买了NDSL和EZ4L，发现不能记录《口袋妖怪》？为什么？有时候虽然能记录，但好像一玩别的游戏就掉档。

答：EZ4是绝对可以记录《口袋妖怪》的，很多朋友都已经通关了。倘若出现存档问题，请升级最新的内核以及转换软件。另外，请选择成强制备份文件。

问：我的GBM为FC 20年日版，EZ-flash为EZ3 4G版。GBA日汉英电子词典1.5版能烧录，但启动后GAME BOY下方的Nintendo字样为花屏，无法运行，VBA上运行一切正常，256m区和4g区同样故障。xDict电子词典、word boy 1.5、苹果背单词软件故障完全相同。

GBA英汉电子词典1.0无法烧录，256m区一加入rom即软件退出，4G区可以烧录但启动为全白屏，无法运行。

答：如果这几款无法使用，推荐使用redboy这款软件，相当方便。

EWIN 专栏

Ewin3最新消息透露

作为Ewin Flash公司最新的产品，Ewin3自发布消息起就一直受到广大玩家的关注，近期云云更是得到了其确切的细节消息。

首先，Ewin3是支持clean rom的，而且是Windows通用的FAT格式，可以直接在“我的电脑”中复制粘贴，方便好用。而且其内部IC是薄型的,整块卡不会太厚，插入NDSL时就不会过紧。

此外，Ewin3发售同期还会推出仿原厂的震动卡。如同Ewin3有五种颜色一样，震动卡也会相应推出五种颜色来搭配不同的NDS主机，最令人振奋的是，该震动卡可能在初期会随Ewin3赠送给消费者。

另外，支持Ewin3的GBA卡共有两款，一款是带内存的，可以独立使用，使用usb线传输游戏，另一款是不带内存的，要配合ewin3使用。

Passme3 Mini降价

由于Passcard3、Superkey等产品降价，Ewin公司的Passme3 Mini也降价了。与Passcard3的价格类似，降价后的零售价格在80－90元左右，不过和Passcard3相比，Passme3 Mini要多出两个亮点。

首先就是高水平的做工，这点大家都不用怀疑。Ewin是靠做工起家的，无论是Ewin1、还是Ewin2，做工都是高标准。其次是拥有五种颜色的外壳，这是任何引导卡都不能与其相比的，不过，据说Passme3 Mini将要停产，感兴趣的玩家最好尽早买入，不然以后可能就没得买了。

Ewin2 1.92.6版本内核以及1.2版本转换软件公开测试

上月开始，Ewin2发布了1.92.6版本内核以及1.2版本逆转换软件，并在论坛进行公测。以下是内核和转换软件的更新介绍：

●**1.92.6内核下载地址：http://www.ewinflash.cn/down/fw_1_92_6.rar**

更新内容：

1.92.6：

修正时钟显示错误。

1.92内核：

全新图形用户界面；

全面支持触摸；

全自动智能加载过程，速度更快；

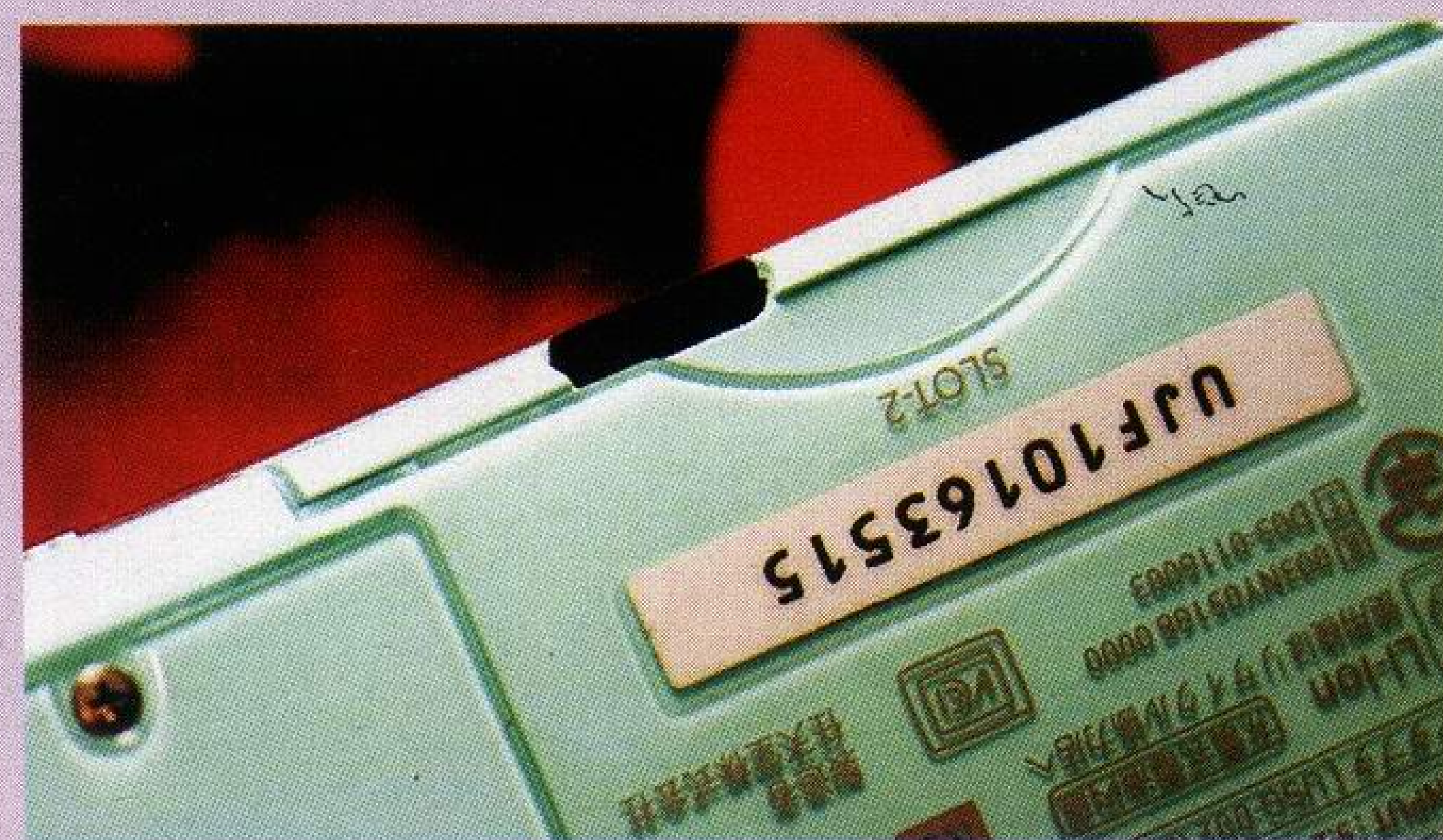
帮助键位调整为［SELECT］，原文件删除功能暂时取消；

增加[Y]键强制启动功能（需要强制进入的游戏，如果转换时忘记勾选补丁，可以按Y键启动）；

增强电池用量指示；

优化加载速度；

提高SD卡兼容性。



●**1.2转换软件下载地址：http://www.ewinflash.cn/down/ewin2_1.2_1112_beta.rar**

1.2转换软件更新内容：

加快了游戏运行时的读取速度；

增加英文，简体中文，繁体中文数据库，游戏文件名自动命名；

增加强行进入数据库，对已归类的游戏自动勾选强制进入补丁；

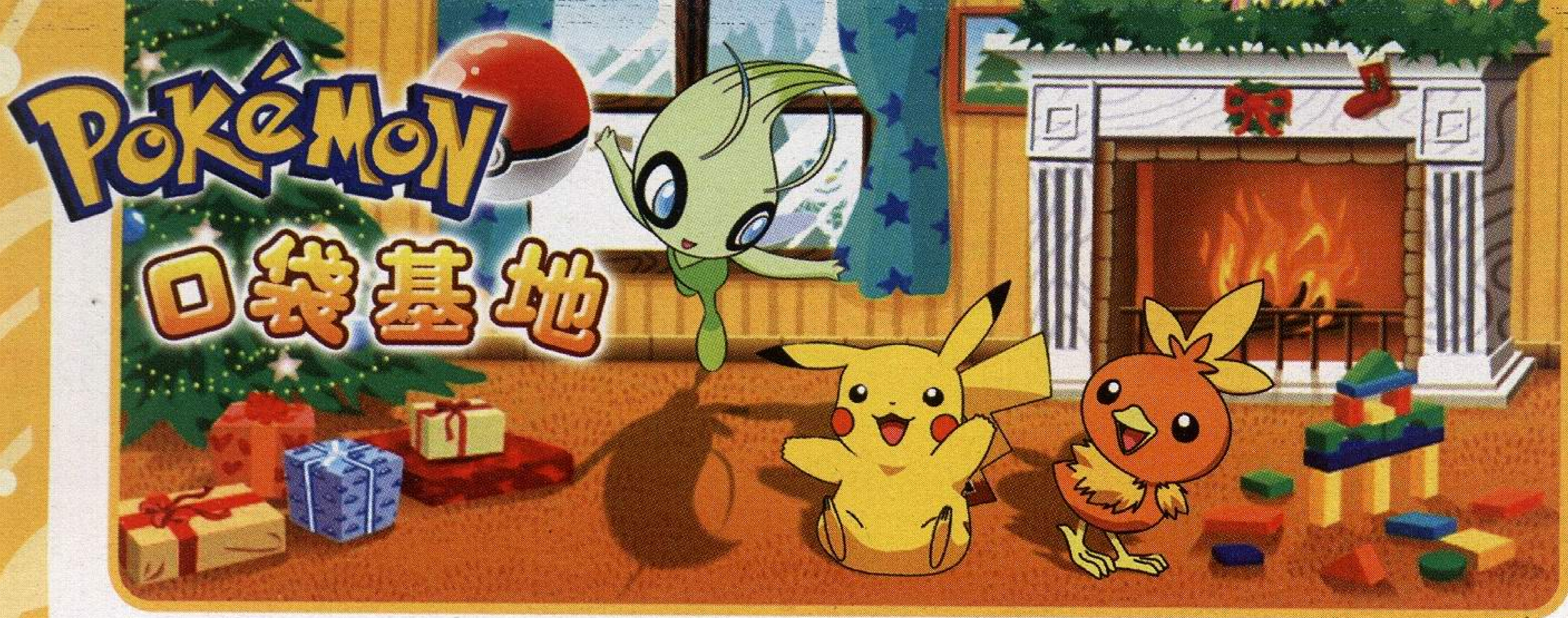
配合新版内核1.92，可以实现按A键正常进入，按Y键强行进入，遇到未归类的新游戏，不能运行时可尝试按Y键进入；

查看帮助改为按select键，原来算select键删除功能取消；

修复关闭程序时有可能造成删除rom的bug。

注意事项：

升级1.92.6内核不需要重新转换ROM，但重新转换ROM后，游戏的运行速度会有一定的提升。由于用1.2转换软件转换时会自动命名，因此如果打算重新转换ROM的用户请特别注意存档文件名的问题，先前使用的存档文件名很可能和1.2转换软件所转换的文件名不一致。最好提前做好备份工作，以防止存档丢失。



口袋周边 钻石珍珠主题周边展·游戏篇

《钻石·珍珠》来袭了，与之相应的口袋妖怪周边自然一个也不能少。在本次推出的新周边中，使用最多的主题就要属游戏最初遇到的三只主角精灵——若叶龟（ナエトル）、小火猴（ヒコザル）和企鹅仔（ポッチャマ）了。不知大家最喜欢哪个？笔者自己比较喜欢火猴，可能因为它长得像《西游记》里的孙悟空吧……不过，玩家们不用担心选择的问题，这些周边往往都是三个主角一起上，而且都是未进化的形态。下面就让我们一起来看看都有哪些种类吧。

首先是和游戏相关的周边。图中红、绿、蓝三种颜色的塑料盒子是用来装NDS卡带的专用便携箱（カードポケット3ポケモンDP），售价为420日元（含税，下同）。与其颜色相对应的自然是DP种的三个主角的头像，在游戏中选择哪只精灵为主角，就用哪个种类的盒子来存放DP的卡带吧。



这是9月28日与游戏同步发售的《钻石·珍珠》游戏机包（ポケモンポーチ ポケットモンスターダイヤモンド/パール），如果你是一位口袋迷的话，那一定要拥有它！分别以珍珠和钻石神兽为主题的图案在黑色网格布的衬托下分外显眼，简单却不失典雅，用来放置NDS或者NDSL主机（最好是钻石珍珠限定版NDSL，那样的话就是“双限定”了）可以起到很好的保护作用，售价也不贵，每个价格是1200日元，相当于人民币90元左右。作为正版的周边产品，这个价格还是比较容易被接受的。

如果没有足够的“铁”来购买DP限定版NDSL（该限定版主机在国内的售价约为1600～1700人民币），



或者是舍不得卖掉原来的NDSL主机，那也有办法，可以选择购买这种钻石珍珠NDSL专用贴纸（スクラッチガードDS Lite「ポケットモンスター ダイヤモンド/パール」），每套2个共500日元，图中便是该系列的第一套产品，图案分别为钻石珍珠的两只神兽以及游戏的标题名称。可以看出，这种贴纸贴在NDSL外壳上的效果还是蛮不错的，不知内情的人还以为又是新款的限定版主机呢！



玩游戏时遇到不懂的难题怎么办？当然是买攻略书了——攻略自然首推官方出版的系列书籍，这款钻石珍珠旅行指南（任天堂公式ガイドブック ポケットモンスター ダイヤモンド/パール ぼうけんマップ）

迟早有一天，编辑部奖品室里那台NDSL会来到我手里滴，哼！（李腾）
男，18，广东省兴宁市第一中学高三（13）班，514500



就是为玩家准备的攻略工具书，从初学者指南到专家指南，从游戏的基本操作到整个攻关过程，从城市地图到怪兽存在地点，游戏的各个方面都讲述得非常详细。售价是800日元（不含税，折合人民币将近60元）。当然，由于是全日文，对国内的玩家来说使用起来并不容易，最多只能作为收藏，而国内最好的选择自然要属我们自己的《口袋妖怪钻石珍珠攻略本》了，不仅系统、研究、宠物资料一个不少，而且售价不到15元，还有光盘和赠品！



图中这款是DP三主角主题的NDSL肩包（スマートショルダーLiteポケモン），和上面那款游戏机包不同的是，它的容纳量要大得多，不仅可以放入NDSL，连触笔、游戏卡都可以放进去。当然，它也可以用来装GBA或者旧版NDS，如果嫌背在肩上不好看，也可将背带收起来拎在手上。每个肩包的售价为1575日元，一共有三种颜色可选：黑色、粉红、蓝灰，包的颜色并非和三主角的颜色相同，而是选择了对比强烈的颜色来配，也许这样更能突出主角PM的图案吧。

最后来看一款名为“钻石珍珠口袋训练员套装”的玩具（ポケモントレーナーセットDP），里面包括DP图鉴机一个（可惜是模型，造型和游戏或者动画里面的一样，上面可以插入精灵卡片纸以“显示”出图鉴的样子——想想也是，如果有彩色液晶屏的话就是天价了，怎么可能全套才卖3129日元呢？）、口袋妖怪多功能手表一个（也是好东东，可惜只有电子表功能）、精灵球一个、精灵卡片10张、皮卡丘模型一个。不管怎么说，这款套装制作精美，也很有纪念意义，喜欢DP的你有机会还是购买一套来收藏吧！　文/皮卡秋



口袋历史　汤山邦彦取景地杂谈(3)

多伦多—两河交会之处的城市

2004年，剧场版小组把目光汇聚到了同时具有“独特古典民族乡田风俗”的哥德式建筑和“高大摩天塔”所代表的高科技大楼这两种建筑特征的城市——多伦多上。在许愿星的热潮刚刚结束之时，汤山邦彦就带人前往加拿大的多伦多市。一到目的地，大家就纷纷赞叹多伦多是全世界绿化得最彻底的都市。放眼看去，不是树林就是草坪——多伦多树林的数目是其人口的10倍。在这座公园林立的城市里，举世闻名的杨街（Young Street）纵贯其中。杨街从多伦多港湾（Toronto Harbour）开始，向北穿过多伦多市，顺着公路延续，一直到安大略省的雨河（Rainy River）止，全长1896公里，是全世界最长的街道。《口袋妖怪》剧场版制作小组一行人顺着杨街漫步，多伦多的城市风光给汤山邦彦提供了创作灵感，这一点我们只要从2004年剧场版中高科技与城市绿化结合的景色刻画中就可以体会到。



剧组参观的第一个景点是位于市区中心的新市政厅——新市政厅（the New City Hall）。它建于1965年，位于市区中心，形状像贝壳，由两栋弯曲的大楼构成，中间包围着拱形的市议会大楼。整个建筑的设计出自芬兰建筑师威里欧若威尔（Viljo Revell）之手，它代表着多伦多的历史和成长史。两座大厦中，东侧的一幢为27层，西侧的一幢为20层，东侧楼第27层有眺望台，这也是最后战斗塔的底部原形。新市政厅前面的纳森菲利浦斯广场（Nathan Philips Square）是步行者的天地，中间有个大水池，水面映照着造型

独特的大厦。在这个广场旁经常可以看到随行画家架起画板来作画，记录这一独特景观。多伦多因为绿地多，经常可以看到小动物在附近徘徊，这也是别的城市所不具有的。



汤山邦彦与众人商议后，决定在剧场版的前段动画中重点描写草原森林里的动物（口袋妖怪）来突显多伦多的特点。人所共知，多伦多最著名的旅游景点当属尼亚加拉瀑布（Niagara Falls），它是世界七大奇景之一，位于加拿大和美国交界的尼亚加拉河上，丰沛浩瀚的水汽和磅礴的气势使所有前来观赏的游人都为之震撼。但可惜的是，由于题材问题，本次取景并没有涉及到它。在取景途中，汤山邦彦尝到了当地名产冰酒（Ice Wine）。一行人随后造访了天顶大厦等景点，一天下来甚是疲惫，但大家还是在客房里一直筹划到深夜。有人提出在本作中描绘草坪上口袋妖怪与人类一起玩耍的情节，但大家觉得不好，因为这没有突出多伦多科技与绿化并存的特点。大家觉得片中应该出现一种显示高科技的物品，那么到底什么才能够体现科技呢？机器人！对，设计一种能实现语音功能的移动机器人。口袋妖怪电影剧作家园田英树先生在旁边听到这里也来了兴趣。就这样，经过一晚上的讨论后得到了最终的结果，每个工作人员都露出了兴奋的笑容。

第二天，一行人参观了著名景点西恩塔（CN Tower），它位于联合车站（Union Station）西侧，于1976年完成，全高553米，是世界最高的电视塔。西恩塔全部由混凝土所建，搭乘高速玻璃电梯从地面升上塔顶约需58秒。在离地477米高的地方有个专为游客观景而设置的塔楼，称为“太空甲板（Space Deck）”。它的地板是玻璃材质，走在玻璃地板上能将脚下的“万丈深渊”看得一清二楚，恐怕很少有人走到这里不会手脚发软。不过，游客们一般宁可担惊受怕，也要在这个很炫的太空甲板上照像留念。汤山邦彦对这个设计表示出浓厚的兴趣，看过之后立即告诉小田部羊一定要把这个景色加在作品中。

本次取景之旅完美结束了，一行人回国后再次投入到制作中。在这个剧场版中，汤山邦彦设计出了一只第四代的口袋妖怪——刚比兽，这为剧场和其后的口袋妖怪游戏揭开了序幕，剧场为游戏打前场作宣传也算是个惯例。剧场版首次采用了超逼真的3D效果，戴上特制的立体眼镜后，观看影片时仿佛剧中的口袋妖怪就在身边，感觉甚至可以触摸到它们。故事中不仅有神兽天空之龙，也有宇宙口袋妖怪迪奥西斯出现，令观众大饱眼福。

三个口袋妖怪剧场的取景故事到这里要暂时告一段落了。我们尽量地搜集了一些与剧场版场景相关的知识给大家，希望能帮助大家进一步了解口袋妖怪剧场版的幕后制作情况。以后如果有机会，我们将继续向大家介绍天鹅堡、罗马神殿、西班牙等口袋取景地的知识，让我们下次再见。（完）

文/晨曦驿站



口袋剧场《口袋妖怪》角色的魅力(1)

可以说，《口袋妖怪》取得成功的两大要素是游戏和动画。游戏自然离不开鲜明的主角，而动画则能够进一步衬托游戏，让大家更了解游戏中角色的个性和特点。要把动画做好，取得成功的秘诀有哪些？感人的剧情、微妙的人物关系、鲜明的主题、优美的音乐还是强大的声优阵容？其实，一部优秀的动画应该是囊括了上述所有内容的，不过对于《口袋妖怪》来说，有一个要素显得至关重要，那就是充满魅力的角色。换言之，就是角色具有足够的“杀伤力”。

在《口袋妖怪》中提起“杀伤力”，玩家可能马上联想到破坏力超群的懒猴王、超梦之类，或者能和小新弟弟媲美的恶搞角色皮皮，当然，还有在可爱程度上不输给任何动画吉祥物的人气明星皮卡丘。有人把《口袋妖怪》的成功全都归功于皮卡丘，其实这并不正确。口袋妖怪的吸引力就在于变化繁多的口袋妖怪种类，它们每一只都有属于自己的魅力，这不在本文的讨论范围之内，今天我们要探讨的是《口袋妖怪》动画中人物角色的魅力所在。

可能很多人认为《口袋妖怪》动画的剧情实在是过于千篇一律了，甚至给人枯燥的感觉，多数人物角色的所作所为只是跑跑龙套而已，其中也包括主角。作为《口袋妖怪》动画迷，我也曾经有过这样的想法，但几部看下来，对《口袋妖怪》动画的热爱丝毫未减，这才发现原来是作品中人物的强大魅力吸引了我。下面笔者就和各位一起来领略一下

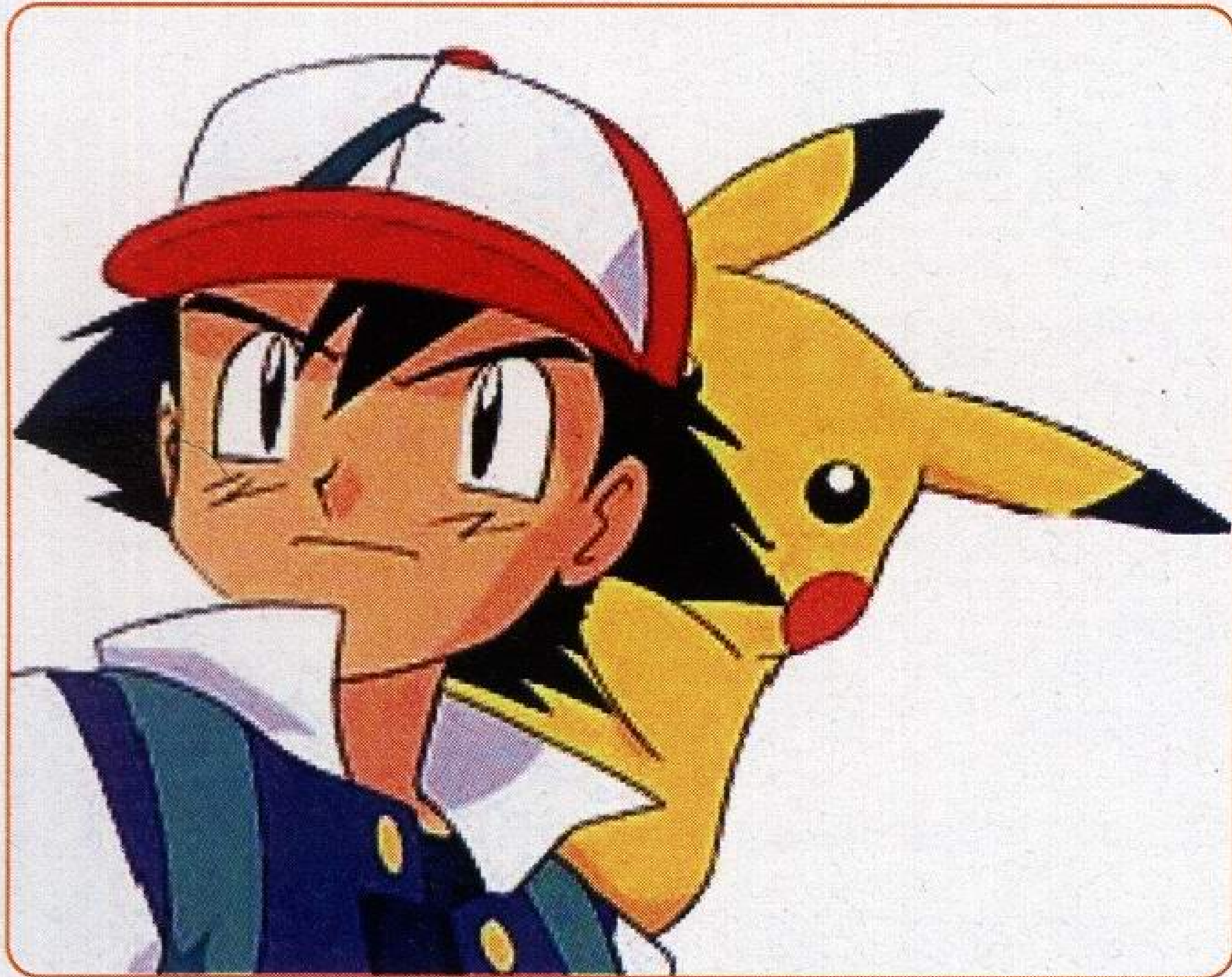
动画版《口袋妖怪》人物的魅力，有些是共通的，也有些是独一无二的。这篇文章并不是人物的详细分析，只是选择一些最突出的特点来进行阐述，算是一种点到为止的短评吧。

第一章 小智

作为口袋妖怪动画的头号男主角，小智这家伙可真算是出尽了风头。记得以前，每当我向新人推荐口袋妖怪动画时，他们都会异口同声地问：“啊？是那个小智和皮卡丘的故事吧？”虽然我回答“是”，但其实我心里还不是那么服气的：口袋妖怪动画的成就和功劳又不是只靠小智一个人……话虽如此，想想最初吸引我观看口袋妖怪动画的，可能还真是小智和皮卡丘那高于一切的友情故事。在动画中，小智是那种经典的“使者派下的人物”，专门来拯救危机和解决困难的。不信请看动画，是不是五集解决一个大困难三集解决一个小困难？这么说一点也不夸张，但为什么小智在遇到困难的时候有这么突出的表现呢？这个答案就是——他是主角。先不要晕，这就是作为一部优秀动画主角的使命。

魅力的关键词：长不大

说起来，这也算是个动画里的经典话题了。很多时候都能看到许多人围绕小智的年龄这个话题争论不休。说小智10岁有之，说他15岁有之，更有人说他已经20多岁了。当有人问我的时候，我只是简单回答道：“10岁吧。”小智(和动画中的其它主要角色)是永远长不大的，这是我比较赞同的观点。原因不必过多解释，因为这就是一部这样的动画。给动画中的剧情打上时钟的话，估计撑不了10年，但《口袋妖怪》动画历经10年不衰人气反涨的原因，就是它牢牢抓住了孩子们对这部动画的心（年龄大一些的朋友们不要介意，毕竟多数观众是小朋友，但这不表示其他朋友不适合观看）。能吸引孩子们的自然是和他们年龄相仿的角色，于是动画中就出现了“长不大”这一“俗套”。只有动画中的人物年龄和自己相仿，才能使自己融入动画中。当然，这不是说要给长大后的观众留下幼稚的感觉。就像我们，虽然年龄比小智大，但热爱口袋妖怪的心已



经根深蒂固了。正如老田（田尻智）所说的：“口袋妖怪不是一串串数据，而是真正存在于生活中的伙伴。”这正是当初制作游戏时候的目标。于是，作为动画的第一大魅力，“长不大”的神奇力量被赋予每一个活灵活现的人物上。

该关键词推荐收看：无

魅力的关键词：主角不败定律



这句格言在动画界也相当有名气，看过许多动画的朋友都知道，它普遍存在于各个动画中，《口袋妖怪》也是。首先说明，主角不败定律并不是说主角永远胜利，而是指主角到了最后肯定是胜者(当然也有例外的，比如《游戏王》，那个法老王很少失败，可到了最后一集，贯彻的却是“线索派主角”表游戏的不败定律）。来看看小智，与火箭队战斗有哪集是输给他们的？没有，从来没有，真想不明白火箭队怎么会老缠着比自己强得多的人跑龙套。小智最大的劲敌是他的童年玩伴小茂。从石英联盟、橘子岛联盟到城都联盟，都是小茂领先小智。橘子岛联盟时貌似小茂没有出现，但很明显他仍然跑在小智的前面。有记者问老田：“小智会超过小茂吗？”老田是这么回答的：“NO，never”。最后，在城都联盟白银大会上，小智还是战胜了小茂，虽然这场战斗太戏剧化了，有弄虚作假的嫌疑，但这对于动画来说并不重要，重要的是结局——小智胜利了。很多人都把他的胜利归功于“主角不败定律”，这没错。不过就如同老田所说的，小智和小茂永远是最好的劲敌。这点并不违背“主角不败定律”，因为，相信有朝一日到了《口袋妖怪》真正的大结局，得到口袋妖怪大师称号的肯定是小智。只要结局是这样，口袋妖怪这部动画就也遵守了“主角不败定律”。正是由于这条定律的存在，小智的魅力才能风光无限。

文/银翼奇术师

该关键词推荐收看：《劲敌对决，水箭龟对抗喷火龙》

青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土



绿色的新型作物——关于果树种植

初次进入这次的《牧场》时，牧场中心一棵开满花的树引起了我的注意，对着树调查，没有从树上摘到任何东西，用斧头砍了几下，一点要倒的迹象也没有，各种工具齐上阵也没伤到这树半分……这棵树与场景中其它的树长得不一样：它没有别的树高，没有别的树茂盛，更重要的是它占据了牧场宝贵的一亩三分地。查看地图，它赫然出现在地图上牧场的中心位置。它究竟是什么树？玩过不少RPG的笔者出现的第一反应是：这棵树难道是牧场的生命之源？



如此一来，我不敢再动它分毫（实际上我也破坏不了它），这棵树就这样活过了第一个春天。夏1日的早晨出门，意外地发现花已经凋谢了，第二天取而代之的居然是一个桃子。上前调查了一下，结果从树上把桃子给摘了下来……怪树之谜就这样解开了：它便是本作新兴作物的代表——果树。

果树的种植条件与其它作物类似：在已经耕好的土地上撒种，同一地点撒两次种子有50%的几率升一级，再反复撒可以提高升级率。傍晚去农场即可以买到LV 1的果树种子，四季皆有销售。果树种子的价格明显比一般作物要高出许多，不过每个果实的价格也相当高，等级升高后的价格仍然是以等级的平方倍数增长。



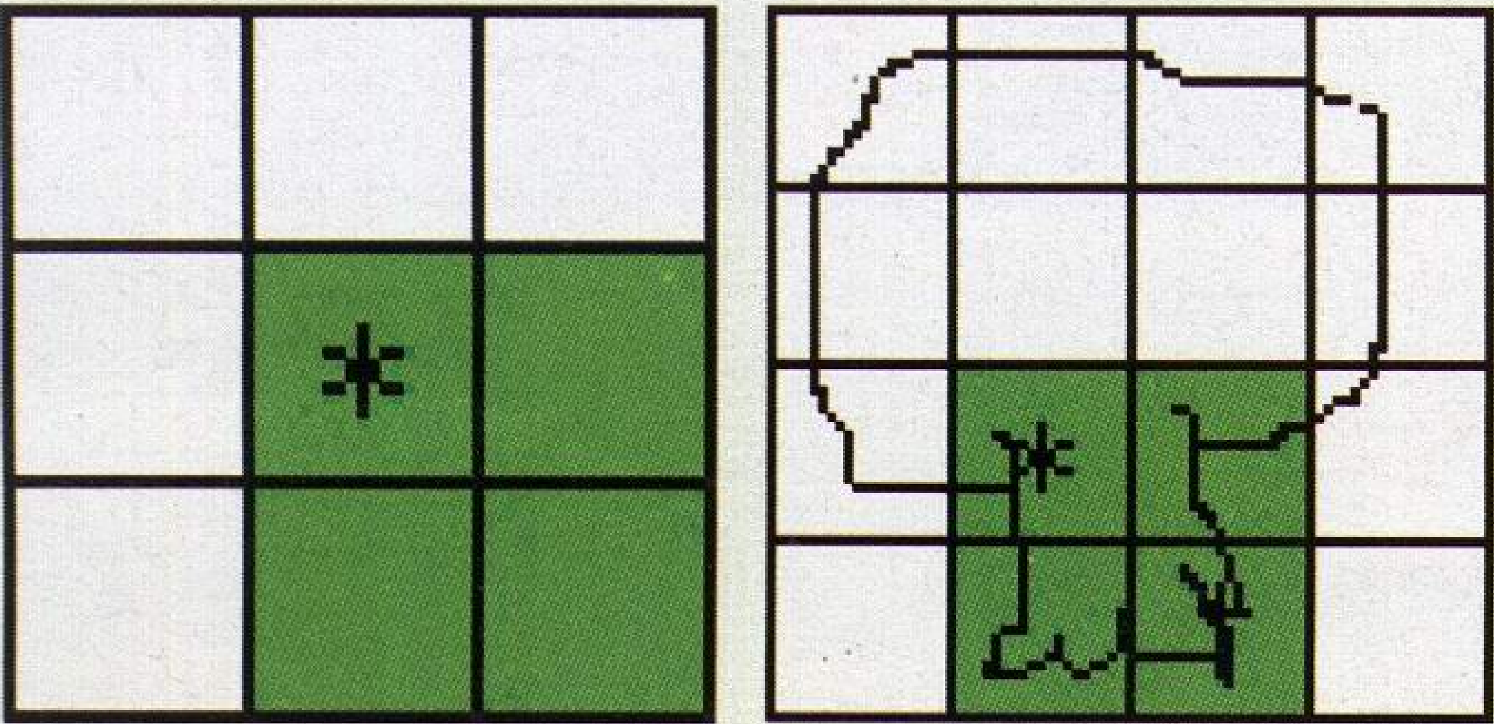
アイテム名	中文名	价格	出货价 (LV 1)
ももの种	桃树	3000G	250
バナナの种	香蕉	2500G	300
オレンジの种	橘子	2800G	200
ぶどうの种	葡萄	2700G	200
りんごの种	苹果	1500G	100



在享受“次世代”的PSP与NDSL时，不要置昔日的GBC与GBA于不顾。至少应把它们和记忆认真地藏起来。（黄猛）
男，18岁，河北省石家庄市第二中学高二B部七班，050000

果树名	种子	发芽	幼苗	茂盛	总天数	花季	果季	收获数	收获间隔天数
桃树	8日	10日	39日	3日	60日	春	夏	1个	2日
香蕉	9日	6日	24日	3日	42日	春	夏	1个	3日
橘子	3日	21日	18日	3日	45日	春	夏	2个	3日
葡萄	3日	21日	33日	3日	60日	夏	秋	2个	3日
苹果	9日	12日	30日	3日	54日	夏	秋	1个	2日

果树的耕种与作物有一点小小的区别。普通作物的种子每撒一次，形成3×3的种植范围，而果树的种子每撒一次，形成的是2×2的范围（如图所示，绿色部分为种子的分布，×号为撒种时主角所站的位置）：可以只耕一个2×2的方阵，但需要注意的是，必须站在左上的格子中撒种才可以。种子一旦撒下即开始成长，但并不是一格便有一棵树，而是这四个格子一同生长，最后成为一棵大树。讲究“土地完全利用”的玩家此时一定在打2×2与3×3之间相差5格之多的土地的主意了吧，可接下来要说明的便是这种想法的不可能性——果树种植过密将不会生长。





果树的生长分为如下几个阶段：首先是种子形态，也就是种子刚撒入土中的状态，此时占地2×2的范围；接下来是发芽形态，树苗冒出土壤，分为两个树杈，叶子稀少，此时占地仍为2×2的范围；发芽之后是幼苗阶段，幼苗阶段是果树生长期中最长的一个阶段，最长的需要一个多月才能到达下一形态，此时树木分为三个树杈，树叶仍然不是很茂盛，不过树干明显长高，此时占地便达到了3×3的范围；经过漫长的等待，树苗终究会变成大树，也就是第四个阶段：茂盛阶段，这个阶段的时间不固定，3天为基本生长时间，即使正值花季，也仍需要生长三天后才能开花，而长成后的其它非花季和非结果季时间果树均保持茂盛的状态，此时果树的占地面积将扩大为4×4的范围，如果面积不够，果树可是不会再继续生长的哦；开花只有花季才会发生，花季是结果季的前一季，如夏天结果的果树会在春天开花，开花的时间为一个月内的任意天数，如果花季没有开花，那么即使果树在结果季长成也不会结果，所以花季是非常重要的一个阶段；最后一种状态当然就是结果，结果只在结果季发生，每采摘一次过几日才会再长出新的果实。下面的图片清晰反映了果树的“成长日记”。

本页最上方的表格就是果树生长周期表。



▲上图中依次显示了果树从播种到收成的过程状态：播种阶段、发芽阶段、幼苗阶段、茂盛阶段、花季阶段、结果阶段（无果实）、结果阶段(有果实)、被砍倒后的状态。

果树不像其它作物那样过了季节便枯萎，但在冬季时会被雪覆盖而停止生长。如果此时果树尚处于茂盛期之前，则需等到第二年春天才会继续成长。例如秋20日种下一棵苹果树，秋29日便会发芽，秋29、秋30属于发芽期，其后冬天到来，生长停止，直到第二年春1日继续，到了春11日才会进入幼苗期。



如果需要果树在第二年就能长成，最早需要在什么时候种下种子呢？首先要强调果树可以结果的两个注意点：一是前面所说的，冬天的30天不能计入生长期，二便是树必须在花季开花才能结果。花季的开花对时间长短并没有要求，即使是花季的最后一天开花，到了下一季的结果季也仍然能结果，但如果错过了花季，同一年中就不可能结果了。依照上表的总天数，为了保证至少花开一天，那么应当按照下面表格中的时间种植果树才能保证下一年结果。大家注意千万不要错过日期哦。

桃树	夏30日之前
香蕉	秋18日之前
橘子	秋15日之前
葡萄	秋30日之前
苹果	秋30日之前或第二年春1-6日

以上生长期以及时间均是以标准日期（主角牧场内的土地）计算的，如果种在不同的土地上，生长期和时间还需要调整。例如，瀑布内可以缩短两天，女神泉及矿场附近可缩短一天，而其它地区则是增加一天。笔者不推荐将果树种在瀑布内的洞穴里，那里是最肥沃的地区，种子和发芽期可各缩短一天，但对于生长期长达近两个月的果树来说，这两天微不足道，在瀑布内四季与外界又相同，所以如此宝贵的土地还是留给季节性作物们吧，可以多收获很多次哦。那么镇中心、建筑用地附近、龟池三处贫瘠地便是种树的好地点了，笔者推荐种在镇中心以及龟池左下的耕地上，这几处土地面积小，形状不规则，用来种普通作物时产生巨大作物的几率也相对要小，而建筑用地附近的土地形状规整，还是留着大面积制造巨大作物用比较好。果树长大后虽然占地4×4的范围，但并不要求这4×4的范围内均为耕地，只有撒种的那





2×2的范围是耕地即可，所以在这里就尽情地种树，充分利用每一寸土地吧。

果树的种植范围内不可与其他作物混种，虽然耕好了可以撒种，但在果树范围内的普通作物长大后就会被果树挤掉而消失。不过也有例外：杂草、树枝、石头之类的“小强”会悄悄躲在树下，它们也是可以挤掉果树的唯一物品。对于长年生长的果树来说，台风暴雪是它们的克星，风雪所带来的巨石会折断树木，尤其是幼苗，非常容易被折断而变为木桩。不过，并不是只有风雪天才会让树木变成树桩，即使是晴天，一觉醒来也有可能发现好容易种的树倒了几棵，只是晴天树折断的几率较小而已，所以每天早上不妨先打开地图观察一下果树的状况。如果要自行将树砍倒，需要秘银以上级别的斧头：秘银斧6次可将其砍倒，如果使用祝福、贤者级别的斧头砍树可要小心附近的其他树木哦，MPAW（地图兵器）的攻击力可是相当可怕的。最后提一件有趣的小事：牧场中心的树即使被砍掉了，大地图上的标志仍然不会消失。

整体来说，果树的种植基本没有什么难度，只是要有耐心跟细心，毕竟果树要升到100级可不是一件容易的事，加入绿化大军，一起来种树吧。

爱情攻略之牧场MM版



トーレ（托雷）

生日：秋19日

喜好：牛奶（+800）、药草（+500）

常出现地点：バドッグ家

医者父母心，这句话用在トーレ身上再合适不过。一个人的力量也许是微薄的，但不能因此放弃救人的信念，这就是所谓“勿以善小而不为”了吧。

トーレ与エリス每逢水曜日都会来忘忧谷向バドッグ学习医术。バドッグ一副吓人的样子，特别是那个假眼。据忘忧谷的小精灵透露：“据说バドッグ的眼睛里可以发出激光……”。トーレ还是继续打着可爱护士的招牌与エリス共同经营医院好了。

トーレ（诞生日：秋19日）																			
土曜日出现	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	家		医					泉							家				
雨	家		医					瀑							家				

注：家－旅店二楼房间内 医－バドッグ家 瀑－瀑布区域 泉－女神泉

……爱情事件……

◆事件一：

爱情度0～9999

时间：PM3：00－PM8：00

地点：从民家区域走到女神泉

天气：晴

选项：［立派だね！］爱情度+3000

［无理でしょ］爱情度－2000

◆事件二：

爱情度10000～19999

时间：AM8：30－PM1：00

地点：バドッグ家

天气：晴

要求：疲劳度小于60

选项：［行かない］爱情度不变

［行こっか］→进入下一选项

→［体を动かしてます］爱情度+3000

［特に何も……］爱情度－2000

◆事件三：

爱情度20000～39999

时间：AM8：30－PM1：00

地点：バドッグ家

要求：疲劳度小于60

选项：［食事はカンペキ！］爱情度+3000

［苦手なものが……］爱情度－2000，エリス与バドッグ好感度－10

◆事件四：

爱情度40000～65535

时间：AM8：30－PM1：00

地点：バドッグ家

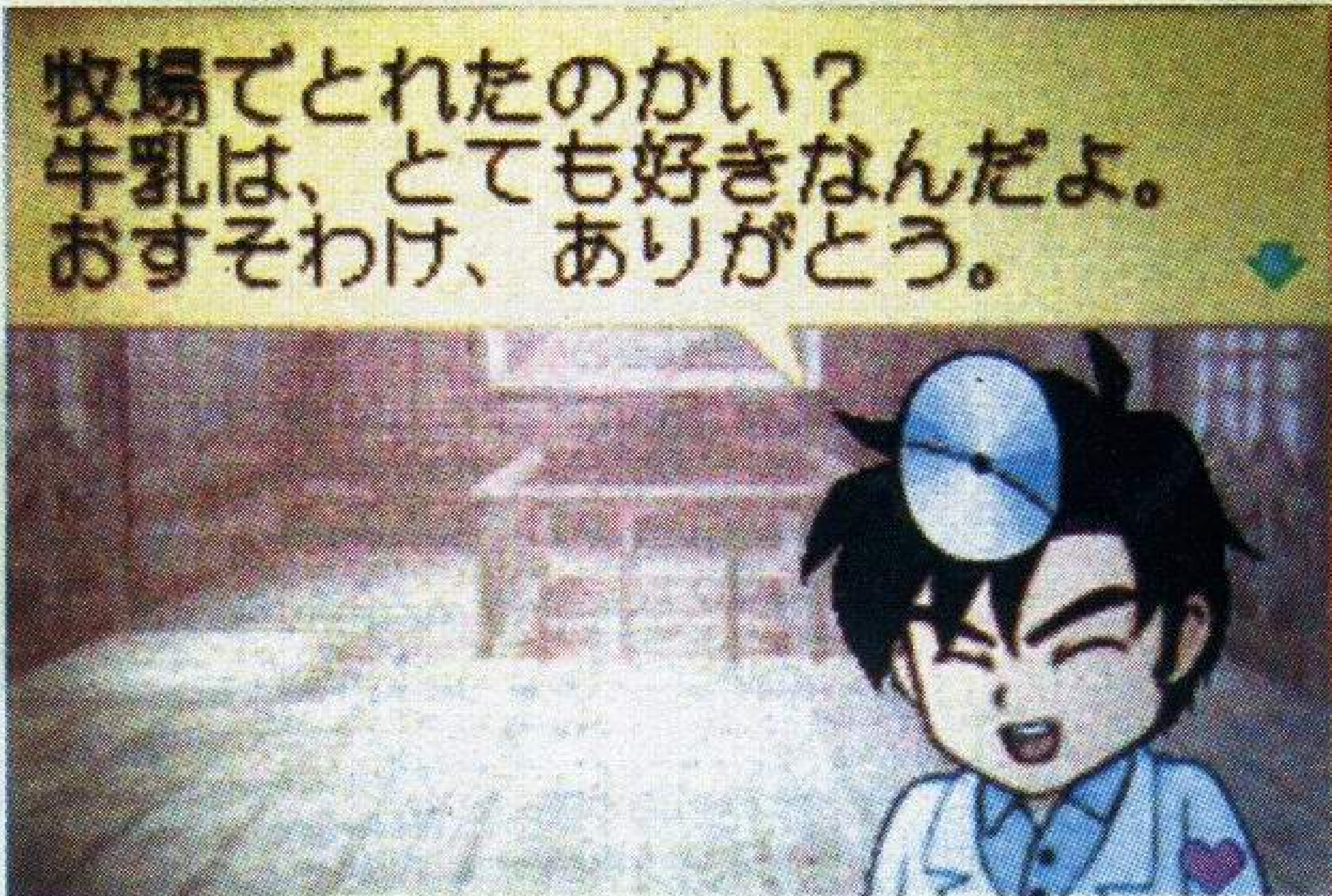
要求：疲劳度小于60

选项：［颜ガ赤いよ、病气？］爱情度+3000，エリス与バドッグ好感度+20

［へんなの……］爱情度－2000，エリス与バドッグ好感度－10



←救人乃医生的职责。



←普通的牛奶就是他的最爱。

黑历史
将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺



黑历史的机库

穿梭于一年战争的黑色裙子——吉翁军中期主力机体MS09大魔

MS09大魔是一年战争中兹玛德公司向吉翁军提出的MS设计方案，随后生产了数台YMS-09原始大魔提供给军部。军部对于这台MS的试验数据相当满意，给了它正式型号MS09，并且作为替代扎古的新主力机种于7月份就进行了量产，不过由于技术问题，直到11月才正式配备在了欧洲、北非的部队之中。

大魔在性能上超越了同期的主力MS扎古，比之联邦的主力量产机吉姆性能也要高出很多。首先是大魔是专门经过陆地战设计的新型气垫飞行器，所以大魔不再是其他MS一般要拖动着巨大的身躯来“跑步”，而是似乎溜冰一般滑行，这样就使得机动性上高出很多MS一大截，连高达也无法做到那么高速的地面移动。

基本从大魔厚重的身躯就能知道它的装甲很厚，胸部巨大的突起的两块装甲就是为了应对地面的正面袭击而设定的，这样在被弹后仍然可以保证MS的继续运作。但是腰部驾驶舱的装甲相对之下就有些薄弱，这也算大魔的设计缺陷之一。而它最著名的腰部以下的“裙子”裙装喷射起是在地面的主力动力，高机动性就是由此获得，因为也做了很大的保护措施。正因为这个装饰，大魔得到了外号“裙子”。但是机动性并不等同于灵活性，在大魔遇到了灵活性极高的高达后，自身缺点也完全暴露出来了。



大魔作为代替扎古的泛用MS，还是秉承着泛用的理念，但是实际上还是偏重了射击。武器清一色360mm火箭炮加热能军刀，感觉是比较单调的。热能军刀在实战表现并不能够让人满意，特别是在同期的地面专用机老虎的对比之下，于是后来几乎都是以360mm火箭炮作为主力攻击手段。360mm火箭炮比起扎古机关枪的威力大出很多，并且还有一定的追踪性能，对联邦的量产钢坦克之类厚重装甲而且不灵活的机体能有效给予打击。虽然后来MS06S也可以配备火箭炮，但是没有大魔的高机动性，也无法发挥火箭炮游击的威力，于是大魔渐渐变成了侧重于射击战的MS。



这台MS对于吉翁在陆地的战局有了很大的贡献，但是投入以后也不能改变吉翁在地面的颓势。

另外MS09R里克大魔就是宇宙用的大魔，除了变为宇宙用的配置外，其他并没有什么变化。顺带一提，马克白在和夏亚竞争强人和勇士的时候，马克白的理念就是强人的近战配合大魔的射击，这种立体攻势其实在实战上也许会比平均泛用的勇士要好，但是在吉翁有很大发言力的夏亚还是胜出了，历史上没有强人配合大魔威力如何的证据，大家只能在游戏中来体验了。



ACE的肖像

激萌的吉翁大叔们——黑色三连星的肖像

他们就是驾驶大魔最有名的驾驶员。黑色三连星的配置是队长盖亚、奥尔迪加和马修。他们三人合体必杀技是“连续喷射气流攻击”，并且在一周战争中大放异彩，俘虏了联邦的雷比尔将军，从此他们名声大噪，成为著名ACE驾驶员。但是又一个说法是他们就会打战舰，

战舰打下不少，但是在他们配属了最新式的大魔支援欧洲敖德萨战线后，却被阿姆罗一个人干掉了，也许“连续喷射气流攻击”只适合对付战舰吧。

月：安彦良和的画风真是质朴，只有他画出来的大叔才萌啊！平井久司画的大叔完全没有大叔的感觉……



超激萌！MS GIRL！参上！





这三位萌GIRL自然取材自黑色三连星，也许这就是黑色三连星的真身也说不定啊（YY中）。和之前那位相比，这三位MM保留了大魔的头盔，但是没有刻画出裙子，倒是把刚才所说的腰部驾驶舱装甲比较薄弱的部分“深刻”地展现出来——露肚脐装最高（笑）！裙子被整合到厚大的下身，组合成了厚大的裙裤，再配合上露肚脐装，感觉就是一个——不良少女的萌啊！

这一位GIRL是比较泛用化的脸谱，不过配合上大魔的盔甲装变得更有味道。这个GIRL的露出度并不高，只有大腿部分而已，厚重且巨大的脚部装甲更衬托出GIRL腿部曲线的美！裙子的部位也很好地展现出来上身和大魔设计的一般，包裹得很严实，手部也有装甲，并且握着武器之一的热能军刀，另外两个机械手臂则拿着主力武器火箭炮，看来这位GIRL的战斗力绝对比一般大魔强上不少啊！

机体番号	MS-09
机体代号	大魔
出现作品	机动战士高达（0079）
机体类型	陆战用量产型MS
制造商	兹玛德公司
所属	吉恩
初次配备	U.C.0079
技术参数	
内部环境	标准式驾驶舱
尺寸 头顶高	18.6米
全高	18.6米
重量 本体重量	62.6吨

全备重量	81.8吨
装甲材料及结构	超高张力钢（超硬钢合金）
发电机出力	1269KW
推进力	58200KG
加速度	0.71G
地上速度	90千米/时；使用气垫装置时的最高速度：240千米/时
装备及设计特征	传感器探测有效半径：5400米
固定武装	胸部扩散光束炮
选用武装：	
选用手部武器	360mm火箭炮；热能军刀



随着《JUMP究极明星大乱斗》的推出，我们也开设了相关的专区。在专区中我们将介绍游戏相关的研究心得，以及漫画组战术介绍，希望大家能喜欢。本期献给大家的是游戏中所有支援格(1格)的能力一览。

支援格能力一览

必杀魂增加效果

—— 斗争心 ——

效果：上场后慢慢增加必杀魂（慢速）。

人物：桃、ぬ～べ～、ターちゃん、ゴン、ケンシロウ、幽助

—— 奋战 ——

效果：不更换角色、不使用援护一段时间后，必杀魂慢慢增加（中速）。

人物：铃音、ヒバリ、バッファローマン、伊达、ハオ、DIO、クロス元帅、海马、藏马

—— 沉着 ——

效果：什么都不做的时候增加必杀魂，行动后停止增加（快速）。

人物：石丸、冲田、山崎、左近寺、寺井、J、ラビ、クラピカ、市丸ギン、ビコ、米示

—— 爆发 ——

效果：短时间内连续使用必杀技，必杀魂会增加。

人物：泷、いつき、さつき、ハル（龟有派出所）、チョコラブ、Sスターマン、ゴテンクス、ヒロユキ、妲己、首领パッチ、鱼雷ガール、城之内

—— 突击 ——

效果：增加攻击命中对手或被对手防御时的必杀魂增长量。

人物：モン太、狱寺、日向小次郎、土方、虎丸、河村、一护、阿散井恋次、へっくん、桑原、左之助

—— 反击 ——

效果：J魂少的时候，增加攻击命中对手或被对手防御时的必杀魂增长量。

人物：大豪院邪鬼、道莲、徐伦、ドクターマシリト、ベジータ、サービスマン、エンチュー、斋藤一

—— コンボ ——

效果：增加连击命中对手或被对手防御时的必杀魂增长量。

人物：樱庭、ラーメンマン、早矢、宫城リョータ、大石/菊丸、石田雨龙、レイ、ソフトン

—— 协力 ——

效果：增加援护攻击命中对手或被对手防御时的必杀魂增长量。

人物：どぶろく先生、ツナ/リボーン、近藤、海パン刑事、ジョルノ、手冢、クリリン、太公望、田乐マン、キウイ/モズ

—— 知的 ——

效果：增加攻击自己克制对手时的必杀魂增长量，对手防御时也有效。

人物：ヒル魔、外村、テリーマン、柠檬、雷电、乾、コムイ、ライト/リューク、千兵卫、ポチ、游戏

—— 大活跃 ——

效果：KO对手后必杀魂增加。

人物：唯、キン肉大王、富坚、太藏、ミスター・サタン、コン、バット、ヨイチ

—— 激怒 ——

效果：受到连续攻击命中时必杀魂增加。

人物：ハァハァ3兄弟、イーピン、お登势、アシュラマン、大原部长、アンナ、メロ、超サイヤ人悟饭、フリーザ、ボーボボ、コパッチ、本田、太尊、胜嗣

—— 逆袭 ——

效果：被KO时必杀魂回复1。

人物：新八、桃城武、ヒソカ、ピヨ彦、ビュティ、ウソップ

—— ジャストガード ——

效果：紧急防御时必杀魂增加。

人物：进清十郎、银さん、瞬、不二、L、ニア、朽木白哉、トキ、ガ王、ロージー

—— 收集 ——

效果：增加获得金币的必杀魂增长量。

人物：中川、アナベベ、ラッキーマン、ブルマ

—— ハント ——

效果：打坏物品箱、油桶、宝箱等，会增加必杀魂。

人物：ケルベロス、一贯、真中、神乐、两さん、ヂェーン、ナミ

—— 必杀最大值+ ——

效果：增加必杀魂上限（效果可叠加）。
人物：江田岛平八、ジャイロ、赤木刚宪、アテナ、界王さま、白来也、斩月、黑崎一心、チュウ兵卫、比古清十郎、シャンクス

防御效果

—— オートガード ——

效果：受到攻击自动防御，但会消耗必杀魂。
人物：若林源三、ロベルト本乡、龟仙人、我爱罗、ビスケ、Cブラボー、ペイジ、幻海、マサさん、ロビン

—— ガード能力+ ——

效果：增加防御的耐久值。
人物：矶崎泉、美铃、中泽早苗、さっちゃん、マリア、レディ、广、まん太、ミランダ、ミサ、ウンチくん、斗贵子、タツキ、ユリア、あかねちゃん、薰

——见切り ——

效果：受到对手必杀技攻击时，伤害减轻。
人物：承太郎、星矢、サスケ、カカシ、クロロ、スヴェン

——打击耐性UP ——

效果：受到对手拳脚的打击时，伤害减轻。
人物：キン肉マン、ルフィ

—— 斩击耐性UP ——

效果：受到对手刀剑的斩击时，伤害减轻。
人物：山本、ロビンマスク、紫龙、神田、トランクス、弥彦、ゾロ、フランキー

状态相关

—— 状态变化耐性 ——

效果：增加负面状态的回复速度。
人物：まもり、仗助、安西先生、サクラ、纲手、レオリオ、井上织姬、X、チョッパー

—— 宣告无效 ——

效果："宣告"状态无效。
人物：ウォーズマン、クリスタルボーイ、阿弥陀丸、スピン、アラレ、オボッチャマン、ハミィ、ハメ字郎

—— スピードダウン无效 ——

效果："速度降低"状态无效。
人物：本多速人、ジョニィ、マキバオー、カスケード

—— 混乱无效 ——

效果："混乱"状态无效。
人物：ハル（家庭教师）、ヅラ、日暮、エテ吉、ハマー、ボギー

—— チェンジ封印无效 ——

效果："换人封印""援护封印"状态无效。
人物：露伴、ジャガー

—— 行动不能无效 ——

效果："行动不能"效果无效。
人物：破天荒、ネウロ/弥子

—— 毒无效 ——

效果："中毒"效果无效。
人物：ブロッケンJr.、海堂、クロウリー、パピヨン、王天君、飞影

带电无效

效果："带电"效果无效。
人物：ランボ、キルア、トレイン

—— 燃え无效 ——

效果："燃烧"效果无效。
人物：努力マン、キョウコ、志志雄真实

—— 冰结无效 ——

效果："冻结"效果无效。
人物：ゆきめ、ホロホロ、冰河、あいす、迹部、ルキア、日番谷冬狮郎

—— 画面妨害无效 ——

效果："画面妨碍"效果无效
人物：アレン、サイ、蓝染、东仙要

—— 见破り ——

效果：可以看到"透明"效果的对手
人物：雪光、ミートくん、ボルボ、王大人、ジョセフ、リーバー、笹冢

J魂相关

—— 底力 ——

效果：J魂较少时，攻击力上升。
人物：ムサシ、コブラ、叶、三井寿、リョーマ、ラオウ、ムヒョ

—— 超回复 ——

效果：被KO后的角色回归战场时，J魂最大值增加。
人物：ジョナサン、ムウ、悟空

—— 调理 ——

效果：增加食物的J魂回复量。
人物：西野、ビアンキ、缠、サンジ

—— 自己回复 ——

效果：战斗中，按一定速度慢慢回复J魂。
人物：レオン、一辉、ピッコロ、魔人ブウ、大蛇丸、カズキ

—— J魂最大值+ ——

效果：J魂最大值+8（可以叠加）。
人物：伊织、东城、京子、お妙、丽子、乡子、赤木晴子、みどり先生、高菜、サヤ、リン、ナナ、杏子、ぼたん、千秋

移动相关

—— ふんばり ——

效果：在移动的地面上防御时，人物不会移动。
人物：栗田、小结、长谷川、定春、チャド、天の助

—— 空中ダッシュ ——

效果：可以使用空中冲刺。
人物：セナ、大空翼、飞燕、流川枫、夜一、浦原喜助、剑心

—— 三角飞び ——

效果：可以使用面冲墙按A的三角跳。
人物：リナリー、ナルト、风助

—— 3段ジャンプ ——

效果：可以使用3段跳
人物：デビルバット、樱木花道、ガッちゃん、イヴ、四不像



流星洛克人限定版预约特典公布!

Capcom在官方网站e-Capcom上公布了《流星洛克人》限定版预约特典。《流星洛克人》作为洛克人系列20周年纪念的ARPG游戏，预定12月14日发售3个版本，它们是“天马”“雄狮”“龙”。



根据这3个版本不同，它们所对应的限定版预约特典也不同。“天马”对应的是流星洛克人主题的原创大手提袋，能够放入衣服、便当盒等物品。“雄狮”对应的是游戏主题的便当盒,可以把三明治，饭团子和点心等食物放到里面。“龙”带的是一个50厘米的正方形便当盒裹布，它的作用不仅能包裹便当盒，还可以野餐时铺在地上。

商品名：流星洛克人限定版预约特典
价格：5040日元
发售日：2006年12月14日







Capcom经典游戏廉价版狂潮!



Capcom人气格斗大作非街霸莫属，目前这个系列人数最多的游戏《街头霸王Zero3 ↑↑》公布了廉价版。PSP版《街头霸王Zero3 ↑↑》在GBA《街头霸王Zero3 ↑》基础上增加了众多新内容,比如新角色英格丽特,新模式“VS100”等等。网络联机对战更是增加了游戏的可玩度。



游戏名：街头霸王Zero3 ↑↑
价格：2079日元
对应机种：PSP
类型：格斗
发售日：2007年1月25日



《生化危机》就不用多做介绍了吧！这个游戏的一代是经典中的经典，登陆NDS后更是得到了玩家的推崇。NDS版对原作进行了大幅度的改进，还有对应触摸屏的玩法。联机模式也让人觉得非常新鲜。Capcom为了增加游戏的知名度，终于公布了这款大作的廉价版。

游戏名：生化危机DS廉价版
价格：3129日元
对应机种：NDS
类型：AVG
年龄区分：D（17岁以上）
发售日：2007年1月25日

《龙战士》系列如今也已经没落了，3代是1996年在PS上推出的同名游戏的移植版。游戏背景是古代机械文明和龙族灭绝，死后的魔化生物会化成特殊矿石，人们采集矿石的过程中唤醒了传说中的龙之子……PSP版增加了一些新要素，比如钓鱼模式的联机玩法。







游戏名：龙战士3
价格：2079日元
类型：RPG
人数：1
发售日：2007年1月25日



《反乱猎人X》是PSP上洛克人系列经典作品之一，2005年12月15日推出了PSP版，如今又公布了廉价版的发行计划。作为洛克人X系列的始祖，PSP版根据SFC版制作，全3D画面的进化，语音和过场CG的大量增加，可以说使SFC版变成了全新的游戏。

游戏名：反乱猎人X
价格：2079日元
类型：ACT
发售日：2007年1月25日









最近玩了PSP的《圣女贞德》这款游戏，总算是弥补了一直玩不到好的SRPG的遗憾了，虽然个人认为游戏的设定或多或少仍有一些缺憾，但是这款游戏值得强烈推荐给各位SRPG爱好者。

贞德的法文名字写做Jenne d'Arc，她出生于1412年，生活在法国洛林省的多雷米村。当时正值英法百年战争的后期，英军联合了亲英派的势力攻陷了法国首都巴黎，占领了法国北部，然后围攻奥尔良城，如果奥尔良失守，法国南部将很快沦陷。在这种情况下，贞德挺身而出，她自称是上帝的使者，能够听到天使的声音。贞德第一次见到查理七世的地方是在西侬城，查理七世故意混迹于贵族之中，可是贞德一眼就认出他来了。此后经过考查，查理七世认为贞德是可信的，就让她带兵去解救奥尔良之围。

贞德是农民出身，不懂战术，但她拥有坚定勇敢的信念，深信法国一定会取得最终的胜利，法国人民都很信赖贞德，愿意追随她。贞德率军在奥尔良激战了八天，终于使英军撤退，她带领法军向奥尔良城外的英军堡垒发起猛攻时被箭射中，但是她忍痛拔箭继续战斗，法军士气大盛一举获胜。奥尔良之战是法国处于劣势多年后的第一次胜利，此后贞德又在帕提之战中击溃了英军主力，活捉敌将塔尔伯特，威名大振。


↑圣女贞德的雕像。

贞德率军一路北伐，沿途很多城市不战而降，兰斯是历史上法王传统的加冕地，当时正处于英军势力范围内，贞德却攻下了这座名城，使查理七世在此正式加冕成为法国的国王。但是之后贞德与查理七世发生了意见分歧，法王主和，贞德主战，在她攻占巴黎失败后，查理七世解除了贞德的统帅权。英军趁机再次攻占了贞德收复过的城市，贞德只好自己招募了数百人的军队进行救援。


↑贞德使用神圣手镯之力变身之后，身穿神圣铠甲的样子，不久之后她就割断了长发。

1430年贞德被擒，英方以宗教法庭宣判她为异端巫女，以火刑处死。1431年5月30日，贞德在卢昂的火刑台上就义。贞德的牺牲使法国人民义愤填膺，法军在战役中不断取胜，终于在1453年统一了法国，结束了百年战争。查理七世为贞德进行了平反，1453年为她洗清了巫女的罪名，并在卢昂竖立十字架纪念贞德。1920年梵蒂冈教皇册立贞德为圣女，她不仅成为法国爱国主义的象征，也成为了世界公认的女英雄。

Level5在制作《圣女贞德》这款游戏时，在史实的基础上加入了很多架空的幻想内容，对“如果被处以火刑的不是贞德”这样的假设作了充实的扩充。同样是英法战争，但起因却变成了英国摄政王出于某种目的私自解开了魔王的封印，魔王附身于年仅六岁的英王亨利六世身上，操纵死神和魔物对法国进行侵略。

在游戏架设的世界中，兽人原本是广泛生活在欧洲大陆的一个种族，在他们的帮助下，人类才用神圣手镯的力量打败并封印了魔王。死神战争结束之后，人类却开始欺凌曾经并肩战斗过的兽人族。在英军阵营中有一些兽人战士，他们原


↑面对被彻底烧毁的村庄的废墟，坚强的贞德忍不住流下了眼泪。

本平静地生活在法国境内，并没有与人类发生什么冲突，却被当作异类而受到排斥，没有安身之地的他们不得不加入英军。游戏中期频频与贞德交战的兽人三人众——狼人斯林卡、豹女莫拉和虎人布雷斯无一不是如此，当他们无法完成魔王交与的任务时，他们坦然接受了即将面临死亡的命运，给昔日朋友留下一句来世再见，这一段小插曲让我感慨万千。

贞德的好朋友丽安是一个温柔善良的女孩，她们两人一起遭遇了魔物的袭击，目睹自己曾经生活的村子消失在熊熊大火之中。贞德决定抵抗英军和魔物的侵袭，丽安一直默默地追随着她，支持她所作出的一切决定。丽安不像贞德那样一心扑在战斗上，细心的她注意到了罗杰的异状，并时常陪在罗杰身边，当她向贞德讲述罗杰的状况后，贞德却回答并没有感到什么异常，然后就急于参加作战会议而离去。在贞德坠落山崖之后，神圣手镯从贞德所有转为丽安所有，丽安接受了军师里夏尔的提议，假扮成贞德继续带领法军作战。


↑贞德率领法军解除了英军对奥尔良的围攻，她被敌人的箭射中却仍然带伤战斗。

游戏中有这样一个细节，当查理七世要召见贞德时，丽安身穿铠甲走进营帐，却脚下一软而跌倒，里夏尔解释说贞德在战场上英勇无比，平时稍微笨手笨脚一点，总算蒙混过关，实际上丽安是因为贞德的事情而伤心过度才导致跌倒的。当神圣手镯转到丽安手腕上之后，我一度认为丽安将成为继承神圣手镯的五个人之一，但是却不料接下来会发生悲剧。丽安被佣兵部队出卖，被他们收起吊桥隔绝在城外，虽然罗杰在英军的重重包围中力图救下丽安，却寡不敌众被擒。丽安代替了贞德，在卢昂接受了火刑，神圣手镯再次易主。

贞德再次获得神圣手镯后，急速赶往卢昂却仍迟了一步，围观的群众已经散去，行刑的英军已经撤走，只剩下火刑架仍在燃烧。贞德不会知道，丽安在牢房里无助的呼喊她，在火刑场上绝望地大喊：“我不是贞德，谁来救救我！”至此我才明白“如果被处以火刑的不是贞德”这个假设真正的意图，我个人还是很喜欢用丽安战斗的，她的魔法攻击力不弱的说。

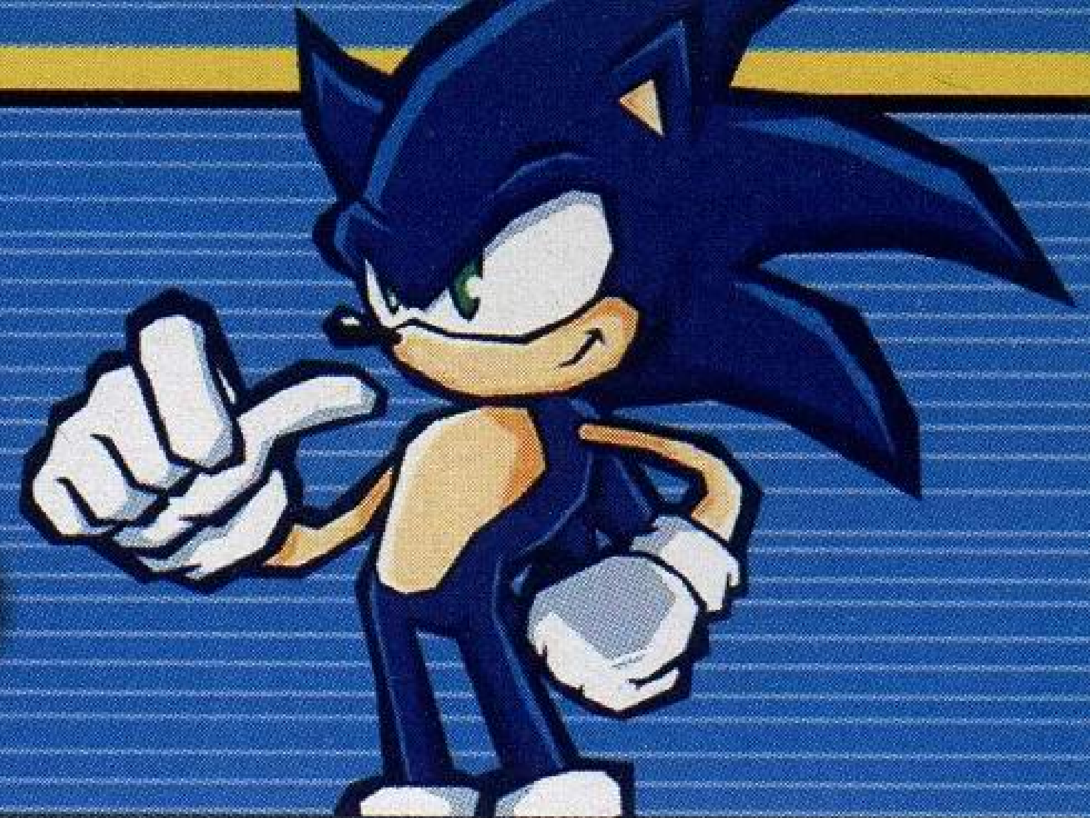
好在游戏后期还安排了丽安出场的机会，在罗杰的内心世界里，丽安的幻影保护了贞德，她和贞德相拥而泣，一起回忆以前快乐的生活，一起打败罗杰体内的死神。Level5特地安排了这样一个机会，让贞德和丽安互相传递自己的思念之情，也算是弥补了一些遗憾。

游戏中从开场就出现的紫色大青蛙，我原本以为它只是从《星际游侠》里跑来友情客串的，没有想到它竟然是一个重要的角色。在丽安死后获得了神圣手镯的青蛙突然开口说话，吓了众人一跳，也吓了我一跳，后来青蛙终于无法隐瞒下去而说出自己的真实身份是英王亨利六世。在摄政王贝德福德解放魔王之后，魔王的灵魂占据亨利六世的身体，而真正的英王被变成了青蛙的形态，和曾经的勇者之一一起被送到了边境之地的森林里。贝德福德说自己这么做的目的是为了保护亨利六世，为了不让英国在暗潮汹涌的权力斗争中四分五裂，但是他实在是操之过急，以至于用了如此极端的方法。我有理由相信贝德福德确实是一番苦心，否则他不必将亨利六世变成青蛙，也不必让路萨与亨利六世为伴，直接杀掉路萨，让亨利六世的灵魂被魔王吞噬掉，更能实现征服法国乃至欧洲的野心。贝德福德最终还是倒下了，亨利六世也在魔王被再度封印后恢复原样，但是没有了摄政王的陪伴和照料，一个年仅六岁的孩子如何才能在贵族们的权力斗争中自保呢？这两个人物都是不折不扣的悲剧人物。

关于游戏剧情发了这么多感慨，其实我是很喜欢这个游戏的，但是为了最终决战要花不少时间去练级，否则面对魔王毫无胜算，这样的设定让我产生很大的怨念，哪有SRPG游戏需要特意花时间练级的呢？

末了再赞一下本作的声优，坂本真绫、能登麻美子、石田彰，真的是很赞哦！

SEGA日志



SEGA周边最新情报!!
制作精美的游戏手办发售!!

每周都会进行更新的SEGA的网络贩卖网站“SEGA direct”这次更新了原创的新周边。这些商品都是“SEGA direct”专卖或者游戏的原创特典。

光明之泪 1/8 艾尔文 PVC完成品

SEGA在推出PS2版本的《光明之泪》后，就让人看到了他的“功利化”的开始。本作素质比起GBA版几乎没有任何可以值得称道的地方，有玩家甚至评价GBA版都比PS2好玩。无论在口碑和游戏质量上，都不是什么值得满意的作品。

但是！这个游戏是卖得比较不错的，至少应该没亏本。这是为什么呢？这当然是得益于SEGA历来对声优的大手笔，让恋声控们看到声优列表就双眼变成桃心的形状。除此之外，还有一个卖点就是著名插画家TONY所做的人设了！

TONY的画风非常符合大众玩家的审美要求，特别是第一女主角艾尔文这个美丽的精灵，让广大“精灵控”看到后立即跪地膜拜。这次TONY监督的1/8型号的艾尔文，在眼睛上下了大功夫，尽量表现出了TONY原画眼睛的神髓。

发售日：预定于2007年3月29日发售
价格：5250日元



→《光明之泪》TONY设计的角色一直很热门，但是游戏已经无人谈起。

风来的西林～迷你收集品2～



大受欢迎的迷宫RPG系列《风来的西林》，这是它的模型系列作品《风来的西林～迷你收集品～》系列的第2弹。在“SEGA direct”购买的话，将会得到限定的颜色。

这个可爱的角色是《风来的西林》系列初期迷宫专门给主角练手的可怜小卒。长着一副虽然可爱但也可怜兮兮的外表就知道它实力不佳。但是鉴于《勇者斗恶龙》中史莱姆成功的范例，也可以想象这个角色在西林FANS中的人气。

发售日：预定于2007年1月29日发售
价格：4788日元



SEGA热门游戏《龙が如く》电影版明年3月日本公映!

SEGA财团（社长兼COO 小口久雄）、日本电影公司ARTPORT（社长 松下顺一）和韩国的CJ Entertainment Inc这三家公司将联手制作著名家用机游戏《龙が如く》的电影预计将于2007年3月3日在日本全国公映，2007年夏天在韩国国内及北美公映。

攻略研究一样不少！

PG攻略战队伴您尽览游戏大作风采!!



《JUMP究级明星大乱斗》全任务攻略

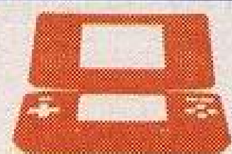
《圣女贞德》详尽流程

《最终幻想6》流程攻略

《我们的太阳 强戈和萨巴塔》攻略指导

《恶魔城 遗迹的肖像》后续研究

NDS	任天堂	2006.11.23
	ACT	1-4人/5040日元
	JUMP究级明星大乱斗	512M





系统介绍

操作介绍

←/→键	控制移动	A键	跳跃
↓键	防御	L/R键	快捷键
B键	轻攻击	选择键	特殊动作
Y键	重攻击	开始键	暂停游戏
X键	必杀技		

漫画组系统

本作中构成一个基本的漫画组，至少要有一个战斗格，一个援护格和一个支援格，以及一个领队。战斗格指4格到8格的，是真正能上场战斗的角色。援护格是2格到3格的，使用后会提供相应的能力，消耗一点必杀魂。支援格是1格的，每个支援格都有一个支援能力，放在战斗格旁边，并且选择好提供对象，就能给该战斗格提供支援能力，这个能力是潜在的，不用触发就可以发动。领队是每个队伍在战斗中默认最先登场的角色。设置领队后所得到的效果是该角色提升8点J魂，积分战中KO掉对手后获得2点积分，在加时比赛中也只能用领队进行战斗。所以，领队的选择一定要仔细考虑。以上就是一个基本的漫画组构成方式，剩下的格还空着呢，靠你的创造力来填满它吧。

必杀魂的提升

本作提升必杀魂也没有前作来得那么容易了。本作的提升原则是，一个战斗格增加两点必杀魂，一个援护格增加一点必杀魂，除了增加必杀魂上限的支援格外，一般的支援格不增加必杀魂。战斗中，攻击命中会增加必杀魂，受到打击也会增加。攻击防御的对手时，远程攻击是不增加必杀魂的，只有近身才有效。

属性和相性

属性依然分为力、知、笑三种，相克关系是：力克知，知克笑，笑克力。相克时，攻击的伤害是平时的1.5倍。

相性系统和前作也发生了变化，本作中能得到效果的只有战斗格。被相性效果支援的战斗格会提升8点J魂，除此外就没有其他效果了。所以，选择援护格和支援格的时候不能只看闪光就放上去，关键还是要看效果。

J-POWER系统

本作终于不用再看台词拼漫画了，采用的是J-POWER系统，在平时的战斗中会得到力魂、知魂、笑魂、梦魂、勇魂、J魂共6种魂的点数。选择J-POWER后，就可以对得到的支援格进行强化，有些可以成为战斗格，有些是援护格，还有些是作品介绍、场地、增加新地图、角色的新战斗格等。比起上次的拼漫画，这个系统让不了解漫画的玩家也可以玩得舒服些了。

全任务攻略

地球

チュートリアル1

完成基本行动、打倒对手。

チュートリアル2

用攻击和必杀技打倒对手。

チュートリアル3

防御对手的攻击。使用↓+Y的不能防御技击中对手。用防御反弹打回对手的攻击（防御中连点X）。使用角色交换技↓+B攻击对手。利用触摸屏换人，使用援护攻击。

チュートリアル4

看完漫画组组成的教程。

小惑星

チュートリアル5

属性相克介绍。完成DREAM COMBO。

チュートリアル6

听完排位解说。

チュートリアル7

掌握空中快速下降。吹飞物品箱，并且KO对手。

冒险の星系

▲ONE PIECE

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、不让对手从自己身上得到3分以上。
3、不让对手从自己身上得到2分以上。
4、过关时得到3分以上。
5、过关时得到4分以上。
SP 全员J魂全满胜利。

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在2个以上。
3、胜利时星星数量在3个以上。
4、50秒内达成过关条件。
5、40秒内达成过关条件。
SP 全员J魂全满胜利。

お宝は私のもの!

1、金币分数高于对方。
2、过关时得到10分以上。
3、过关时得到20分以上。
4、分数一直保持第1位。
5、过关时得到30分以上。

▲HUNTER × HUNTER

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、不让对手从自己身上得到3分以上。
3、不让对手从自己身上得到2分以上。
4、过关时得到3分以上。
5、过关时得到4分以上。

デスマッチバトル

1、击倒所有对手。
2、80秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手2次以上。

ビスケの课题!!

1、打破所有墙壁。
2、4分钟内达成过关条件。
3、3分钟内达成过关条件。
4、2分钟内达成过关条件。
5、1分钟内达成过关条件。

▲BLACK CAT

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在2个以上。
3、胜利时星星数量在3个以上。
4、50秒内达成过关条件。
5、40秒内达成过关条件。
SP 不受必杀技的攻击过关。

赏金稼ぎ!!
1、金币分数高于对方。
2、过关时得到10分以上。
3、过关时得到20分以上。
4、分数一直保持第1位。
5、过关时得到30分以上。

拳の星系

▲DRAGON BALL

ポイントバトル
1、我方分数最高。
2、用必杀技KO对手。
3、过关时得到4分以上。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、用必杀技KO对手3次以上。

デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、把对手打出场外KO2次以上。
4、把对手打出场外KO3次以上。
5、30秒内达成过关条件。
SP 必杀魂全满过关。

ドラゴンボールを集めろ!!
1、收集龙珠数高于对手，或全部收集。
2、40秒内达成过关条件。
3、没被对手KO过。
4、30秒内达成过关条件。
5、不受必杀技的攻击过关。

▲圣斗士星矢

ポイントバトル
1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、不把对手打出场外KO。
SP 全员J魂全满胜利。

死守せよ!!黄金圣衣!!
1、得到黄金圣衣后10秒内不被KO
2、1分钟内达成过关条件。
3、40秒钟内达成过关条件。
4、20秒钟内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利。

小宇宙を高めろ!!
1、破坏所有墙壁。
2、不使用必杀技达成过关条件。
3、2分钟内达成过关条件。
4、1分30秒内达成过关条件。
5、1分钟内达成过关条件。

▲ろくでなしBLUES

デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、用必杀技KO对手1次以上。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手2次以上。

ポイントバトル
1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、用必杀技KO对手。
4、过关时得到3分以上。
5、过关时得到5分以上。

魔の星系

▲魔人探侦脑啮ネウロ

デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手1次以上。
SP必杀魂全满过关。

犯人はおまえだ!
1、用默认漫画组KO对手。
2、1分钟内达成过关条件。
3、50秒内达成过关条件。
4、40秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手。

▲ムヒョとロージーの魔法律相谈事务所

シンボルバトル
1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、自己得到的星星没掉落过。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。

ムヒョ大ピンチ!
1、15秒内不让ムヒョ受到任何攻击。
2、达成过关条件20秒以上。
3、达成过关条件30秒以上。
4、达成过关条件40秒以上。
5、不使用必杀技过关。

▲D.Gray-man

シンボルバトル
1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在2个以上。
3、自己得到的星星没掉落过。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。
SP 全员J魂全满胜利。

レベル2の『アクマ』を倒せ!
1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、用必杀技KO对手。
4、过关时得到4分以上。
5、用必杀技KO对手2次以上。

知の星系

▲DEATH NOTE

デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、那对手打出场外KO1次以上。
3、把对手打出场外KO2次以上。
4、把对手打出场外KO3次以上。
5、50秒内达成过关条件。

新世界の神になる!!
1、击倒所有对手。
2、40秒内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、不受必杀技的攻击过关。

▲封神演义

おさぼり道士太公望を追え

1、打倒太公望。
2、1分钟内达成过关条件。
3、用必杀技KO对手。
4、用援护攻击技KO对手。
5、40秒内KO对手。



ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、用必杀技KO对手。
3、过关时得到3分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、过关时得到5分以上。

▲游戏王

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在2个以上。
3、自己得到的星星没掉落过。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。

エクゾディアを召唤するぜ!!

1、收集エクゾディア。
2、40秒内达成过关条件。
3、没有被KO过。
4、30秒内达成过关条件。
5、不受必杀技的攻击过关。

シークレットプラネット

▲キン肉マン

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、不让对手从自己身上得到2分以上。
3、不让对手从自己身上得到1分以上。
4、用必杀技KO对手。
5、用必杀技KO对手2次以上。
SP 没有被KO过。

见せろ!火事场のクソカ!!

1、我方分数最高。
2、用必杀技KO对手。
3、用必杀技KO对手2次以上。
4、用必杀技KO对手3次以上。
5、没有被KO过。

黄金のマスク篇

1、得到黄金面具后10秒内不被KO。
2、1分钟内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利。

シークレットプラネット

▲太藏もて王サーガ

なんて激しい爱情表现なんだ

1、打倒太藏。
2、1分钟内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、没有使用必杀技过关。

プラネットX

J-SPACE ボス

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、过关时得到4分以上。
4、用必杀技KO对手3次以上。
5、过关时得到6分以上。
SP 不受必杀技的攻击过关。

シークレットプラネット

▲NINKU—忍空—

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、胜利时星星数量在4个以上。
4、自己得到的星星没掉落过。
5、40秒内达成过关条件。
SP 没有使用必杀技过关。

和の星系

▲NARUTO—ナルト—

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、用援护攻击技KO对手。
5、过关时得到4分以上。
SP 不使用触摸屏 。

デスマッチバトル

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、 用必杀技KO对手2次以上。

カカシ先生と修行だってばよ!!

1、抢到铃铛后10秒内不被KO。
2、1分钟内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利。

▲るろうに剑心

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、用必杀技KO对手3次以上。
SP 过关时得到8分以上。

激斗!新撰组?

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、50秒内达成过关条件。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。

▲银魂

ポイントバトル

1、我方分数最高。

2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、没有被KO达成过关条件。
SP 不受必杀技的攻击过关。

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、胜利时星星数量在4个以上。
4、自己得到的星星没掉落过。
5、40秒内达成过关条件。

天人?来袭!!

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手2次以上。

耻ずかしくねーのかァ!!

1、得到JUMP后15秒内不被KO。
2、1分钟内过关条件。
3、40秒内过关条件。
4、20秒内过关条件。
5、不使用触摸屏。

技の星系

▲テニスの王子样

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、不让对手从自己身上得到3分以上。
3、不让对手从自己身上得到2分以上。
4、过关时得到3分以上。
5、过关时得到5分以上。

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、胜利时星星数量在4个以上。
4、自己得到的星星没掉落过。
5、40秒内达成过关条件。

まだまだだね!!

1、我方分数最高。
2、用必杀技KO对手。
3、用援护攻击技KO对手2次以上。
4、用援护攻击技KO对手3次以上。
5、用援护攻击技KO对手4次以上。

▲キャプテン翼

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、用援护攻击技KO对手2次以上。

ボールは友达!

1、得到足球后10秒内不被KO
2、1分钟内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利

▲アイシールド21

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、用必杀技KO对手。
5、用必杀技KO对手2次以上。

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、胜利时星星数量在4个以上。
4、自己得到的星星没掉落过。
5、40秒内过关。

セナで抜き去れ!!

1、用濑那的援护攻击过所有人。
2、25秒内达成过关条件。
3、20秒内达成过关条件。
4、15秒内达成过关条件。
5、10秒内达成过关条件。

逆转!!

1、我方分数最高。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、把对手打出场外KO2次以上。
4、把对手打出场外KO3次以上。
5、没有被KO达成过关条件。

▲SLAM DUNK

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、不让对手从自己身上得到3分以上。
3、不让对手从自己身上得到1分以上。
4、过关时得到3分以上。
5、过关时得到5分以上。

流川の居眠り运转

1、15秒内不被攻击中。
2、达成过关条件30秒以上
3、不使用触摸屏。
4、达成过关条件1分钟以上。
5、达成过关条件2分钟以上。

笑の星系

▲ボボボーボ・ボーボボ

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、用相克的属性KO对手。
4、过关时得到4分以上。
5、用相克的属性KO对手2次以上。



サイヤ人の逆袭

1、15秒内不被击中。
2、不使用触摸屏。

3、达成过关条件30秒以上。
4、达成过关条件1分钟以上。
5、达成过关条件2分钟以上。
SP 必杀魂全满过关。

炸裂!鼻毛真拳!
1、使用ボーボボ的↑Y攻击每个对手1次。
2、40秒内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、15秒内达成过关条件。
SP 没有使用必杀技过关。

ピューと吹く!ジャガー
デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、用必杀技KO对手1次以上。
3、用援护攻击KO对手1次以上。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、用援护攻击KO对手2次以上。

ふえ拾いの季节
1、得到笛子后15秒内不被KO。
2、1分钟内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利。

▲家庭教师ヒットマンREBORN!
シンボルバトル
1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在2个以上。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、不受必杀技的攻击过关。

ポイントバトル
1、我方分数最高。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、用援护攻击KO对手2次以上。
4、把对手打出场外KO2次以上。
5、用援护攻击KO对手3次以上。

ランボVSイーピン
1、15秒内不被击中。
2、不使用触摸屏。
3、达成过关条件30秒以上。
4、达成过关条件1分钟以上。
5、达成过关条件2分钟以上。
SP达成过关条件3分钟以上。

力の星系

▲ジャングルの王者ターちゃん
デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、用相克的属性KO对手1次以上。
3、用援护攻击KO对手1次以上。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、30秒内达成过关条件。

▲魁!!男塾
歩隠斗破斗流(ポイント)
1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、用必杀技KO对手2次以上。

弟守末血破斗流(デスマッチ)
1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、把对手打出场外KO一次以上。
4、30秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手1次以上。

真暴流破斗流(シンボル)
1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、胜利时星星数量在4个以上。
4、自己得到的星星没掉落过。
5、40秒内达成过关条件。

ツークレットプラネット

▲北斗の拳
ポイントバトル
1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、没有被KO过关。
SP 全员J魂全满胜利。



デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利。

シンボルバトル
1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、自己得到的星星没掉落过。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。

运命を覆せ!!
1、差5分的情况下获得胜利。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、用必杀技KO对手1次以上。
4、把对手打出场外KO2次以上。
5、用必杀技KO对手2次以上。

ツークレットプラネット

▲みどりのマキバオー
デスマッチバトル
1、击倒所有对手。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、用必杀技KO对手1次以上。
4、用援护攻击KO对手1次以上。
5、应必杀技KO对手2次以上。

ツークレットプラネット

▲地狱先生ぬ～べ～
ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、用援护攻击KO对手。
5、过关时得到5分以上。

プラネットX

▲J-GALAXY ボス

デスマッチバトル

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、把对手打出场外KO2次以上。
4、3０秒内达成过关条件。
5、没有使用必杀技过关。
SP 不受必杀技的攻击过关。

魂の星系

▲幽游白书

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、用援护攻击KO对手。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、过关时得到4分以上。

暗黑武术会!?

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、用必杀技KO对手1次以上。
4、30秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手2次以上。



▲BLEACH

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、不让对手从自己身上得到1分以上。
3、用必杀技KO对手。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、过关时得到4分以上。

デスマッチバトル

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、把对手打出场外KO2次以上
4、30秒内达成过关条件。
5、把对手打出场外KO3次以上。

ルキアを守れ!!

1、保护ルキア15秒内不受到任何攻击。
2、达成过关条件20秒以上。
3、达成过关条件30秒以上。
4、达成过关条件40秒以上。
5、没有使用过必杀技过关。

灵界－武斗会

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、用必杀技KO对手1次以上。
5、用必杀技KO对手2次以上。
SP 30秒内达成过关条件。

死神VS旅祸

1、和同伴一起击倒对手。
2、用必杀技KO对手1次以上。
3、50秒内达成过关条件。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、40秒内达成过关条件。

▲シャーマンキング

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、用必杀技KO对手。
3、用援护攻击KO对手。
4、用相克的属性KO对手。
5、过关时得到3分以上。

アンナの口寄せ特训!!

1、击倒所有对手。
2、用援护攻击KO对手。
3、把对手打出场外KO。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。

大河の星系

▲Dr. スランプ

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、过关时得到4分以上。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、用属性攻击KO对手3次以上。

アラレとオニゴッコ!!

1、击倒アラレ。
2、1分钟内达成过关条件。
3、50秒内达成过关条件。
4、40秒内达成过关条件。
5、用必杀技KO对手。
SP 用援护攻击KO对手。

▲こちら葛饰区龟有公园前派出所

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、过关时得到2分以上。
3、过关时得到3分以上。
4、用必杀技KO对手。
5、用必杀技KO对手2次以上。

デスマッチバトル

1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、把对手打出场外KO2次以上。
5、把对手打出场外KO3次以上。

ボーナス袋を死守せよ!の巻

1、获得5个钱袋。
2、60秒内达成过关条件。
3、没有被对手KO过。
4、30秒内达成过关条件。
5、不受必杀技的攻击过关。

大食い选手权!! の巻

1、得到的分数比对手高。
2、过关时得到25分以上。
3、过关时得到30分以上。
4、过关时得到35分以上。
5、过关时得到40分以上。

▲コブラ

追うものVS追われるもの!!

1、击倒所有对手。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、把对手打出场外KO2次以上。
4、把对手打出场外KO3次以上。
5、没有被KO达成过关条件。

愛の星系

▲武装炼金

デスマッチバトル

1、击倒所有对手。
2、80秒内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、用相克的属性攻击KO对手2次以上。

▲いちご100%

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、自己得到的星星没掉落过。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。



いちご争夺战

1、得到的分数比对手高。
2、过关时得到25分以上。
3、过关时得到30分以上。
4、过关时得到35分以上。
5、过关时得到40分以上。

▲I'S

シンボルバトル

1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在2个以上。
3、自己得到的星星没掉落过。
4、40秒内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。

シークレットプラネット

▲ジョジョの奇妙な冒险

デスマッチバトル

1、击倒所有对手。
2、把对手打出场外KO。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、用援护攻击KO对手1次以上。

逃げるんだよォ!!

1、得到赤石后15秒内不被KO。
2、1分钟内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利。

シークレットプラネット

▲とっても!ラッキーマン

ポイントバトル

1、我方分数最高。
2、不让对手从自己身上得到2分以上。
3、不让对手从自己身上得到1分以上。
4、过关时得到4分以上。
5、过关时得到6分以上。

プラネットX

▲ファイナルタワー

ファイナルタワー—1阶

1、我方分数最高。
2、把对手打出场外KO。
3、用必杀技KO对手。
4、把对手打出场外KO2次以上。
5、用必杀技KO对手2次以上。
SP 没有把对手打出场外过关。

ファイナルタワー—2阶

1、打倒所有对手。
2、用必杀技KO对手1次以上
3、把对手打出场外KO1次以上
4、30秒内达成过关条件。
5、不受必杀技的攻击过关。

ファイナルタワー—3阶

1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、过关时得到4分以上。
4、过关时得到5分以上。
5、用援护攻击KO对手。
SP 不受必杀技的攻击过关。

ファイナルタワー—4阶

1、打倒所有对手。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、用相克的属性KO对手1次以上。
4、用援护攻击KO对手1次以上。
5、用必杀技KO对手2次以上。

ファイナルタワー—5阶

1、我方分数最高。
2、把对手打出场外KO1次以上。
3、把对手打出场外KO2次以上。
4、把对手打出场外KO3次以上。
5、没有被KO过关。
SP 过关时得到6分以上。

ファイナルタワー—6阶

1、击倒所有对手。
2、40秒内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、25秒内达成过关条件。
5、漫画组中有5个援助格（5个以上不行）。

ファイナルタワー—7阶

1、我方分数最高。
2、用必杀技KO对手。
3、用必杀技KO对手2次以上。
4、用必杀技KO对手3次以上。
5、用援护攻击KO对手2次以上。
SP 不受必杀技的攻击过关。

ファイナルタワー—8阶

1、击倒所有对手。
2、35秒内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、25秒内达成过关条件。
5、20秒内达成过关条件。

ファイナルタワー—9阶
1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、过关时得到4分以上。
4、过关时得到6分以上。
5、过关时得到8分以上。
SP 没用过必杀技过关。

ファイナルタワー—最上阶
1、击倒所有对手。
2、漫画组里放入3个战斗格。
3、漫画组里放入5个援助格。
4、漫画组里放入7个援助格。
5、漫画组里放入10个支援格。
SP 漫画组里放入14个支援格。

JUMP星系

▲P始まりの草原
全员ビックリさせろ!!
1、用ボーボボ的↑Y攻击每个对手。
2、30秒内达成过关条件。
3、25秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、15秒内达成过关条件。
SP 10秒内达成过关条件。

ジャンプスロット!?
1、用角色交换技把3个对手换成同属性。
2、40秒内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、20秒内达成过关条件。
5、全员J魂全满胜利。

俺のジャンプだ!!
1、收集5本JUMP
2、40秒内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、不受必杀技的攻击过关。
5、20秒内达成过关条件。
SP 全员J魂全满过关。。

常识の壁をぶち坏せ!!
1、破坏所有墙壁（建议用8格星矢）。
2、2分钟内达成过关条件。
3、1分30秒内达成过关条件。
4、1分钟内达成过关条件。
5、30秒内达成过关条件。

▲M放浪の沙漠
自らを超えろ!!
1、我方分数最高。
2、把对手打出场外KO。
3、用必杀技KO对手。
4、用援护攻击KO对手。
5、用相克的属性KO对手。

トレーニング!?
1、KO掉对方组中一个角色。
2、1分钟内达成过关条件。
3、40秒内达成过关条件。
4、30秒内达成过关条件。
5、20秒内达成过关条件。
SP 15秒内达成过关条件。

コママンの逆袭!!
1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件
3、50秒内达成过关条件
4、40秒内达成过关条件。
5、没有被对手KO过。
SP 必杀魂全满过关。

コママンで挑战!!
1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、用相克的属性KO对手。
4、没有被对手KO过。
5、用相克的属性KO对手2次以上。
SP 过关时得到6分以上。

▲激斗の街
スポーツ军团の挑战!!
1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上。
3、胜利时星星数量在4个以上。
4、自己得到的星星没掉落过。
5、40秒内达成过关条件。
SP 20秒内达成过关条件。

汉の战いッ!!
1、击倒所有对手。
2、用必杀技KO对手。
3、没有被对手KO过。
4、用必杀技KO对手2次以上。
5、把对手打出场外KO2次以上。

お笑い★诞生!!
1、我方分数最高。
2、用必杀技KO对手。
3、用援护攻击KO对手。
4、用相克的属性KO对手。
5、不受必杀技的攻击过关。
SP 过关时得到8分以上。

剑豪达の腕试し!!
1、时间结束时星星数最多，或获得所有星星。
2、胜利时星星数量在3个以上
3、胜利时星星数量在4个以上
4、自己的シンボル没有掉落过
5、40秒内过关
SP 20秒内过关

▲决战の大地
ヒロイン大决战
1、击倒所有对手。
2、60秒内达成过关条件。
3、用援护攻击KO对手。
4、用援护攻击KO对手2次以上。
5、用援护攻击KO对手3次以上。
SP 20秒内达成过关条件。



忍者军团登场!!
1、我方分数最高。
2、过关时得到3分以上。
3、过关时得到4分以上。
4、过关时得到5分以上。

5、过关时得到6分以上。

最强对决に巻き入まれ!?

1、击倒所有对手。
2、漫画组里有5个援助格。
3、漫画组里有7个援助格。
4、漫画组里放入10个支援格。
5、漫画组里放入14个支援格。
SP 15秒内达成过关条件。



决战!!

1、击倒所有对手
2、40秒内达成过关条件。
3、30秒内达成过关条件。
4、25秒内达成过关条件。
5、20秒内达成过关条件。

SP 15秒内达成过关条件。

プラネットX

▲J-WORLD ボス

1、击倒所有对手。
2、把对手打出场外KO2次以上。
3、没有被对手KO过
4、全员J魂全满胜利。
5、用必杀技KO对手1次以上。



隐藏星系开通方法	
用J-POWER升级以下人物会开通相应星系或作品。	
王天君	知の星系
あいす	太藏もて王サーガ
ポチ	NINKU—忍空—
虎丸	力の星系
チュウ兵卫	みどりのマキバオー
乡子	地狱先生ぬ～べ～
パピヨン	爱の星系
露伴	ジョジョの奇妙な冒险
努力マン	とっても!ラッキーマン
由于页数限制，支援格能力、人物能力等将放在新开设的JUMP专区中进行介绍。	

JEANNE D'ARC



PSP	SCE	2006.11.22
	SRPG	1人/5040日元
圣女贞德		512K

系统介绍

—— 位置判定 ——

本作中有正面、侧面和后面的位置判定，站在侧面和后面攻击时，命中率和伤害都有一定的提高，而受到来自侧面和后面的攻击时也会承受更多的伤害。敌人受到近身物理攻击后会面对攻击者进行反击，利用这一点可以调整敌人的面对方向，制造更多从背后攻击的机会。

—— 武器特性 ——

每个人物只能装备一种武器，武器的攻击范围各不相同：剑、斧、匕首和杖的攻击范围是四周各一格；枪的攻击范围是四周各两格，站在同一直线上的两个敌人能同时受到攻击；鞭子除了四周各两格的范围之外，还能对斜向的一格进行攻击，对同一直线上的敌人只能攻击其中一个；弓的攻击范围最广。

—— 技能石 ——

每个人物都有一定数量的技能槽，随着等级的提升，技能槽的数量会逐渐增加至六个，技能槽用于装备技能石，技能石分为红、紫、绿、蓝四种颜色。红色是攻击技能石，分类对应人物装备的武器，使用技能需要消耗MP。紫色是被动技能石，也对应武器分类，为人物提供一些武器修正效果。绿色是魔法技能石，所有人物都可以装备，使用魔法也消耗MP。蓝色是辅助技能石，也是所有人物都可以装备，为人物提升各种属性和增加辅助效果。打败敌人时会随机获得敌人的技能石，可以让自己的队员装备，也可以用于合成。

—— 变身系统 ——

所有拥有神圣手镯的人物具有变身能力，这个能力来源于镶嵌在手镯上的宝珠。拥有手镯的人物都有灵魂力量（SP）槽，战斗中每回合能得到1点SP，满足变身所需SP值后就可以选择变身。变身后各项能力值提高，能使用宝珠带来的特定必杀技，并且拥有“神兽”能力，在击倒敌人后能够在本回合再次行动。每颗宝珠的变身能力在每场战斗中只能使用一次，所以要选择在恰当的时机变身。

—— 炽热点与连结防御 ——

对敌人进行物理攻击造成伤害时，敌人身后的位置上就会出现黄色漩涡状的炽热点，站在炽热点上的人物会获得伤害提升的效果。无论是我方回合或敌方回合产生的炽热点，持续到我方下一回合都会消失，所以要尽量利用炽热点来打击敌人。

站在相近位置的人物会形成连结防御，获得防御能力的提升，因此建议各位玩家尽量采用紧密阵形战斗。

—— 精灵属性 ——

游戏中有太阳、月亮、星星三种精灵属性，装备属性技能石就能使人物获得相应属性。三种属性之间存在相互克制的关系，利用精灵属性能够对敌人造成更大的伤害，或者降低受到敌人攻击时的伤害。

—— 商店与自由战斗 ——

战斗过的地图上会出现黄色的商店选项和红色的自由战斗选项，在商店里可以购买各种武器道具和一些技能石，而自由战斗可以无数次挑战，用于赚取金钱和经验值，还能反复杀敌获得大量技能石。除了有特定剧情发生的地图之外，还有少量自由地图，自由地图上出现的怪物非常强，没有很强的实力最好不要去挑战哦。



详细攻略

雨夜，年仅六岁的英王亨利六世要求摄政王贝德福德给他讲故事，贝德福德清了清嗓子，用低沉的声音说道：“在遥远的过去，曾经发生过一场被称之为“死神战争”的长期战争，拥有强大魔力的魔王率领死神们和众多魔物侵略人类的世界，为了对抗魔王，五位被选中的勇者创造出能够封印邪恶力量的手镯，以手镯的力量将魔王与死神封印在神圣宝珠之中。”说到这里，亨利已经进入梦乡，贝德福德喃喃地说：“为了亨利陛下，英国必须取得英法战争的胜利，必须借助魔王的力量……”贝德福德展开魔法阵，释放出被封印的魔王，及时赶来的老将军没能阻止他，只能眼睁睁地看着魔王附身于亨利，而自己被同样曾是五名勇者之一的贝德福德打入黑暗之中。



同一时间，法国境内的多雷米村里，人们正聚集在一起开篝火晚会，贞德和好朋友丽安也在其中，贞德的父亲让她们把草药送到村外的教堂去。两个少女一边走一边聊起关于罗杰的事情，罗杰是两年前来到村子里的青年，贞德的父亲收留了他，起初罗杰总是绷着脸不说话，村里的人们都害怕接近他，不过现在他早就跟大家相处融洽了。



教堂坐落在村子外的树林里，贞德和丽安快要走到时，树林里突然跑出来一匹马，马背上有一名身穿铠甲的骑士。马在教堂门口停了下来，骑士从马背上跌落，贞德扶起了他，发现他腰间挂着的布袋中隐约透出光芒，好奇心驱使贞德向布袋伸出手。突然间，一道黄光从布袋中飞出，缠绕在贞德手腕上，然后变成了一个手镯，另外丽安发现马驮着的竹筐里有一只紫色的大青蛙。两人刚感觉到安心时，一阵咆哮从树林中传来，几只魔物突然出现。贞德听到一个神秘的声音叫她拔剑战斗，她毫不犹豫的拔出了骑士从马背上跌落时插在地上的剑。

Stage1 天之声

胜利条件：敌方全灭
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德、丽安
敌方配置：兽人X2，兽人骑士X1
战斗要点：用来让玩家熟悉系统的热身战，没有难度。

打败魔物后，失踪了一天的罗杰突然出现，丽安注意到他受了伤，罗杰气喘吁吁地说有魔物来袭击，三人赶回村子的时候，多雷米村已经变成了一片火海。英国司令官发现了幸存的三人，指挥魔物向丽安扑去，罗杰挺身而出，而贞德又听到了之前那个神秘的声音，她相信那就是上帝的声音。

Stage2 神圣之铠

胜利条件：敌方全灭
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德、丽安、罗杰
敌方配置：兽人X5,兽人骑士X1,英军司令官X1
战斗要点：第二回合贞德自动变身，可以利用特殊能力“神兽”连续击倒数个敌人，在变身解除之前打败英军司令官，然后和罗杰一起夹攻兽人骑士就非常轻松了。

“我要保护你们，罗杰、丽安！”贞德话音刚落，手镯发出了光芒，她的全身被银白的铠甲所保护，长剑中充满了神圣的力量，三人一鼓作气打败了英军司令官和他的魔物手下。翌日清晨，三人搜寻了一些生锈的武器和铠甲，决定加入军队对抗英国的侵略，遥望已经变成一片废墟的村子，贞德流下了悲伤的眼泪，她一咬牙，拔出长剑割断了自己金色的长发。

第一章 传说的开端

贞德一行人来到了村子附近的沃克琉尔镇，向那里的军队长官讲述了他们的遭遇，但是长官对贞德听到上帝的声音一事半信半疑，并且不愿意让这个年仅17岁的女孩加入军队。此时突然有士兵来报努夏特村收到英军和大批魔物的袭击，法军长官认为发兵救援已经来不及，只能扼腕叹息，激愤的贞德头也不回地冲了出去，打算去救无辜的村民们。

努夏特村里有大批魔物肆虐，贞德听到村民们的

Stage3 旅行的开始

胜利条件：击倒英军司令官
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德、约翰、贝尔托兰强制出战，丽安、罗杰可选
敌方配置：兽人X2，兽人骑士X2，蜥蜴人X4，英军司令官X1
战斗要点：战斗前约翰和贝尔托兰加入队伍，杂兵实力明显提高，灵活利用炽热点和连结防御的话，此战并无难度。

悲号，她想要借助手镯之力变身却屡屡失败。两个法国士兵模样的人引起了贞德一行人的注意，他们奋力砍杀着魔物，贞德决定与他们并肩作战。

虽然率领魔物的英军司令官倒下后，魔物们一哄而散，但是贞德还是晚来了一步，已经有村民惨遭杀害。她用力的将手腕砸向地面，手镯被碰得当啷作响："为什么？为什么关键的时候却不能变身？"罗杰安慰她说大家已经尽力了，此后贞德又听到上帝的声音，于是决定遵照上帝的提示前往南希城。在经过弗雷德森林时，贞德见到有一名贵族男子被英军围攻，于是决定挥剑相助。



Stage4 绯色的战士

胜利条件：击倒英军司令官
败北条件：贵族男性NPC战斗不能
我方配置：贞德、丽安、罗杰、约翰、贝尔托兰
敌方配置：兽人X2，兽人骑士X3，牛头人X2，法师X1，英军司令官X1
战斗要点：可以选择并分两路，左路牵制住法师和英军司令官，右路迅速解救被围攻的NPC。

战斗结束后，贵族男子先行离去，有士兵来向贞德通告说南希城的罗雷努公爵要见一见她。在公爵的寝室里，贞德见到了之前森林中被围困的贵族男子，他说自己叫吉尔，以后将与贞德再次相见，便走了出去。罗雷努公爵是一位慈祥的老人，他深知自己卧床已久时日无多，希望继承了神圣手镯的贞德能够肩负起重任，拯救水深火热之中的法国人民，将入侵的英军彻底驱逐出去。

次日清晨，罗杰从噩梦惊醒时，发现贞德早已经起床，她愁眉不展。吉尔来向贞德辞别，他要去西侬城与皇太子见面，希望贞德也能前往西侬。"我只是想要保护大家而已。"贞德说，"但是现在却要我保

Stage5 往西侬的通途

胜利条件：我方全员抵达地图北边的街道
败北条件：我方任意一人战斗不能
我方配置：贞德、柯雷、马尔赛尔强制出战，丽安、罗杰、约翰、贝尔托兰可选
敌方配置：蜥蜴人X4，牛头人X2，弓箭手X2，塔尔伯特将军
战斗要点：保持队形紧密，均匀推进，放着塔尔伯特将军不打也可以，只要移动到地图上黄色标记处待机就可以了。

卫法国，我做不到！""保卫国家即是保护你想要保护的人，这也是拥有神圣手镯的勇者的使命。"吉尔留下这句话就走了。贞德陷入两难境地，罗杰发誓无论如何都一定会追随她保护她，而刚才的一切都被丽安听到，丽安也决定支持贞德的决定。在好朋友的鼓励下，贞德终于下定了决心，临行前罗雷努公爵派遣了两位士兵——柯雷和马尔赛尔与贞德同行。

一行人在途中遇到了塔尔伯特将军带领的英军，原来英军也听说了"能听到上帝声音的圣女"一事，所以特地在这里堵截贞德一行人。

此时的法国皇太子查理七世正在悠闲地下着国际象棋，听说圣女要来见他也不以为意，而英法战争这等重要的事情，他都把制定战略的事情统统推给率兵的将军去做。贞德一行人离开索瓦尔溪谷，没想到塔尔伯特将军紧追不放，他忠实地执行着"让圣女从这个世界上消失"的命令，双方在风见之丘再次展开战斗。

Stage6 手镯之勇者

胜利条件：击倒塔尔伯特将军
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余六人任选四个
敌方配置：兽人骑士X2，弓箭手X2，牛头人X2，羊人X1，法师X2，塔尔伯特将军
战斗要点：第二回合吉尔加入，不过还不能控制他的行动，在他的协助下击败塔尔伯特还是比较轻松的，速战速决为上。

激战中，吉尔突然出现，他竟然也拥有神圣手镯，在贞德诧异的眼神中，吉尔协助大家击退了塔尔伯特将军。"那个手镯……你为什么不早说呢？"面对贞德的疑惑，吉尔反问道："到这里来是你的决定还是手镯的意志？""是我的决定！"吉尔脸上露出欣慰的表情，他又匆匆离开了众人。

一行人在西侬城门口见到了久候多时的吉尔，他告诉贞德，皇太子为了测试贞德是否真的是圣女，故意混迹于贵族们之中，要贞德辨认出他来。在贵族们的冷笑和窃窃私语中，贞德从容的左右环顾，然后走到皇太子查理七世面前，单膝下跪："皇太子殿下，请与我一同拯救法国！"在这样的神迹之下，皇太子失声道："她、她真的是圣女！"昏庸的皇太子误以为自己就是上帝选中的人，而贞德则是上帝的使者，来向他传达这件事情，于是纵情高喊："我法兰西必将取得最终的胜利！"贵族们以热烈的掌声报以回应，但是查理七世的近臣乔尔久却阴沉着脸走开了。



深夜，罗杰又被噩梦惊醒，他发现贞德还没有入眠，而是和吉尔谈论着神圣手镯的事情，与贞德不同，吉尔的手镯是家族世代相传的宝物。

第二章 救世主

次日，在讨论奥尔良战役的会议上，贵族们都认为此战必败无疑，并且对缺乏作战经验的贞德报以讽刺。贞德眼看贵族们对奥尔良被侵占完全无动于衷，只能决意以一己之力奋斗到底。奥尔良城外，兽人将军拉伊尔和他率领的战士们前来为贞德助阵，这更增添了贞德取胜的信心。

Stage7 初战

胜利条件：贞德抵达奥尔良城的入口
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德、拉伊尔、兽人战士强制出战，其余六人任选三个
敌方配置：兽人骑士X3，蜥蜴人X2，羊人X2，剑士X3，巫师X1，牧师X1
战斗要点：战斗前拉伊尔和兽人战士加入，这是一场前有强敌后有追兵的艰苦战斗，稍有不慎就要损兵折将，过河之后利用贞德的变身能力一口气冲向城门吧。



突破奥尔良城门的守兵之后，城里的人们高呼着圣女的威名撒下庆祝胜利的彩色纸片，贞德看着眼前的情景，暗自决定要早日结束英法之间的战争。法军确定了奥尔良解放战的战略，决定第二天进攻英军的据点桑尔，与此同时，塔尔伯特将军带领着魔物部队强行介入了奥尔良周边英军的战线。

次日，罗杰叫醒了酣睡中的贞德，桑尔攻坚战已经开始了，原来是心高气傲的贵族擅自出兵，贞德赶到的时候，法军已经伤亡惨重，贞德率领其余的兵力

Stage8 救世主诞生

胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余九人任选四个
敌方配置：剑士X3，弓箭手X3，枪兵X4，枪兵统帅X1
战斗要点：又一场苦战，建议尽早利用变身能力清除据点门口附近的敌军，然后步步推进，此处地形复杂，弓箭手和远程攻击魔法很占优势。战斗胜利后贞德获得红莲之宝珠。

发起了强攻。

桑尔的英军不敌法军的攻势，仓皇地逃走了，法军放起了礼炮庆祝胜利。贞德求胜心切，不顾罗杰的劝阻，不眠不休地参与战略制定和领军作战，在进攻英军的据点时，被暗箭从背后射中心脏处，罗杰将她从战场中救了出来。医生看过贞德的伤势之后，认为她的状况很危险，应该尽快移送到其它地方去养伤。罗杰突然用不可思议的力量救了贞德，使她奇迹般地迅速痊愈，但是在此之后罗杰头痛欲裂，丽安暂时陪着他在后方休息。贞德再次披挂上阵，率军展开了夺取奥久斯坦据点的战斗。

Stage9 染血的救世主

胜利条件：击倒塔尔伯特将军
败北条件：我方全灭
我方配置：罗杰和丽安离队，贞德和柯雷强制出战，其余六人任选三个
敌方配置：弓箭手X2，剑士X2，枪兵X2，骑士X3,牧师X2，塔尔伯特将军
战斗要点：让柯雷在地图上有黄色标记的地方待机，就能修建起跨越城墙的长梯或横渡河流的小桥，本战可以选择从城门两边进入据点，或者单独让柯雷进去之后再打开城门。塔尔伯特将军会主动出击，一次变身就可以解决掉他。

罗杰抑制不住对吉尔的敌视情绪，向大获全胜之后的吉尔出言挑衅，但吉尔避过话锋，叫罗杰尽快赶到奥久斯坦与贞德会合。当晚，罗杰急匆匆赶到奥久斯坦，对贞德的关切之情溢于言表。不料塔尔伯特将军抓住时机展开了反扑，原来英军的败北只是缓兵之计而已，真正的意图是将贞德围困在奥久斯坦中，并借机铲除她。

Stage10 塔尔伯特的计谋

胜利条件：敌方全灭
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余九人任选四个
敌方配置：剑士X3，神射手X1，骑士X3，巫师X1,牧师X1，塔尔伯特将军
战斗要点：优先击倒塔尔伯特将军，然后等城外的英军打破城门后再逐个击倒，利用精灵属性可以事半功倍。

塔尔伯特将军再次不敌贞德，兵败而去，这样一来，英军的三个据点就只剩下托雷尔城了。在营地里，

Stage11 劈开黑暗

胜利条件：击倒格拉斯德尔
败北条件：我方任意一人战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余九人任选五个
敌方配置：骑士X7，神射手X1，格拉斯德尔
战斗要点：第三回合开始大门两边出现石像鬼，一旦突破大门后就开始出现敌方增援,在这种情况下不用管后面的追兵,击倒格拉斯德尔为最优先。

贞德意外发现一直跟随着他们的紫色青蛙居然拥有合成技能石的能力。次日，法军夜袭托雷尔城，守城英军的首领格拉斯德尔誓要斩贞德于剑下。

战斗中贞德表现出自己的忧虑，民众们的厚望给她带来了沉重的压力，她有点怀疑自己能不能坚持下去，能不能真的打败英军，作为并肩奋斗的好朋友，罗杰的肯定回答让贞德重新找到了信心。击败格拉斯德尔之后，贞德在城寨最上层再次见到了塔尔伯特将军，他到现在还认为贞德不过是运气过人而已，仍然想要让贞德葬身此地。

Stage12 解放奥尔良

胜利条件：击倒塔尔伯特
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余九人任选五个
敌方配置：剑士X1，骑士X6，牧师X1，神射手X2，剑士统帅X2，巫师X1，塔尔伯特将军
战斗要点：由于右路的路线比较曲折，可以考虑放弃右路，集中从左路推进，塔尔伯特的血量比以前增加了不少，如果变身后的必杀技没有MISS的话，击倒他还是很容易的。

塔尔伯特将军又一次败于贞德剑下，他对贞德想要拯救所有法国人民的想法报以大笑，然后转身离开。奥尔良周边的英军被彻底击溃，这个被围困多时的城市终于解放了。

第三章 在暴风雨之中

法军奇迹般的解放奥尔良之后，贞德提出希望查理七世借此机会前往兰斯的大教堂，进行正式的加冕仪式。兰斯仍然处于英军的包围圈之中，近臣乔尔久激烈的反对，但是皇太子本人很赞同这个提议。在争论中，罗杰独自一人走出了议事厅，他的头痛越来越频繁了。

贞德一行人护送皇太子查理七世前往兰斯途中，在经过帕提平原时，塔尔伯特将军独自一人现身于众人面前，意外的是三个自称亨利六世手下的兽人偷袭了他，并率领英军展开包围。

Stage13 帕提之战

胜利条件：敌方全灭
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德强制出击，其余九人任选六个
敌方配置：骑士X4，神射手X2，巫师X2，豹人首领X1
战斗要点：第二回合精灵弓箭手贝阿特莉丝加入，敌方增援第三回合出现，两批增援的兵力都不弱，要力图在被围攻之前用变身迅速解决。

英军的首领是一个豹人，战斗中有位美丽的精灵弓箭手为追寻他而来，在协助贞德打败英军后，弓箭手贝阿特莉丝说服豹人帕尔特鲁米放下过去的恩怨，加入了贞德一行。当晚，罗杰的情况更加恶化，丽安向贞德说起罗杰最近总是怪怪的，好像总是故意避开



那些贵族们，而贞德却并没有察觉到这些异常。两人的谈话还没有结束，贞德就被吉尔叫走参加下一场战役的讨论了，留下满怀不安的丽安。

贞德一行途经托罗瓦时，镇长严辞拒绝他们入驻的要求，并声称不希望皇太子加冕，气愤的贵族居然主张强行攻破城门。正当众人一筹莫展时，一位修士悄悄告诉贞德让他们晚上再来，吉尔发现那位修士就是曾经扬名法国的军师里夏尔。到了晚上，镇长果然迎接众人进入，岂知这居然是请君入瓮之计，人们在狼人斯林卡的挑拨下，对皇太子充满了愤恨。众人本以为里夏尔也是站在反对皇太子加冕的立场的，不料他突然亮出了神圣手镯，帮助贞德击败了斯林卡。

Stage14 修士里夏尔

胜利条件：击倒斯林卡
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出击，其余十一人任选四个
敌方配置：法国民兵X6，兽人王X3，羊人X2，牛头人X1，犀牛人X1，里夏尔，斯林卡
战斗要点：战斗前里夏尔加入,利用他变身的几个回合里能打掉斯林卡不少HP,剩下的就容易了。

镇长对自己之前的行为追悔莫及，并宣誓效忠，贞德怒斥他不应该让法国同胞自相残杀，但是里夏尔却说出了一个惊人的事实——英国王室原本就是被流放出境的法国王族的后裔，亨利六世让英军的入侵可以算是同族之间的王位争夺，不管死伤的是哪一方，流的都是法国人的血。贞德回忆起塔尔伯特将军那句意味深长的话：“你真的想要拯救所有的法国人民吗？”一时间思绪万千。

斯林卡赶在贞德等人之前到达了夏隆镇，威逼镇长站在反皇太子派的一边，让众人又吃了一个闭门羹。斯林卡变化成年轻男子的样子，欺骗贞德说镇长是怪物假扮的，为贞德打开了城门。当真正的镇长挥剑冲过来的时候，贞德毫不留情地击倒了他，却正好落入了

Stage15 夏隆的陷阱

胜利条件：我方全员逃出夏隆镇
败北条件：我方任意一人战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选四个
敌方配置：法国民兵X5,羊人X4,犀牛人X1,斯林卡
战斗要点：可供逃离的地方有两处，都是城墙的缺口，认准一个地方全员一起冲过去吧，跟路上杂兵过多纠缠的话时间会比较紧。

斯林卡的圈套，愤怒的村民高喊着“消灭魔女”，将一行人团团围住。

贞德一行人好不容易逃出了夏隆，却又被狐女莫拉堵住了去路，而斯林卡已经率领着镇民们追了过来。人们已经失去了理智，疯狂地发起了攻击，罗杰等人一边抵挡一边要贞德保护皇太子先行离开。贞德不顾一切地呼喊：“不要再战斗了！”可是没有人停下来。

一个拿着弩的人瞄准了激战中的丽安，贞德为了救她，自己不幸被射中胸前，并滚落山崖。丽安及时抓住了贞德的手，但是贞德却让她松开。贞德的神圣手镯突然消失，转移到了丽安的手腕上，她终于坠落了下去，只剩丽安撕心裂肺的呼喊久久回荡。法军将领利修蒙赶到解围，莫拉和斯林卡趁机溜走，利修蒙审视了一下周围，询问贞德所在，伤心的丽安突然昏倒。



第四章 圣女的资格

如果贞德牺牲的消息流传开来，将对法军的士气造成严重的打击，为了稳定军心，里夏尔授意丽安假扮成贞德，没有见过贞德的人只要看到手镯就不会怀疑。查理七世召见了丽安，皇太子对她的伤势漠不关心，只想着自己是否能够顺利加冕。莫拉在沼泽堵住了众人，当看到假扮成贞德的丽安时，莫拉也大吃一惊，她明明亲眼看到贞德坠下山崖的。

Stage16 新的圣女

胜利条件：击倒莫拉
败北条件：丽安战斗不能
我方配置：丽安、里夏尔强制出战，其余十人任选三个
敌方配置：弓箭手X5，蜥蜴人X2，飞行兵X2，飞龙X1，莫拉
战斗要点：敌方远程攻击单位较多，要注意应对手段，尽量不要在移动到沼泽对岸之前减员，否则战斗力就要打折扣了。

战斗中莫拉发现丽安身上没有散发出她所讨厌的贞德的气味，于是她马上想到眼前的“贞德”是假冒的，不过她仍然没有打败丽安。战后丽安告诉罗杰自己其实非常害怕，做不到像贞德那样从容自信，罗杰安慰了她，两人相拥的场面恰好被吉尔看到。吉尔冷冷地问罗杰是不是变了心，罗杰回答：“不，我没有，即使贞德已经不在了，可是我的心里无时无刻不想着她。”吉尔没有再多说什么，只是告诫罗杰一定要好好保护丽安。

经过长途跋涉，皇太子终于抵达了目的地兰斯，大教堂已经近在眼前了，但是仍不死心的莫拉再次出面阻拦，丽安一直护送查理七世进入大教堂，完美地完成了任务。

Stage17 皇太子加冕

胜利条件：查理七世抵达大教堂入口
败北条件：查理七世战斗不能
我方配置：丽安强制出击，其余十一人任选五个
敌方配置：牛头人X3，弓箭手X2，骑士X2，飞行兵X3，莫拉
战斗要点：查理七世的移动力是3，因此可以预测他下一回合的位置。本关最危险的敌人是弓箭手，一不小心就会被弓箭手趁机击杀查理七世，让我方两个弓箭手用“天空之矢”抢先解决敌方弓箭手是上上之策。第五回合队伍后方会出现敌方增援的一个弓箭手，要特别注意。

大主教为查理七世进行了加冕仪式，他正式成为法国的国王了，洪亮的钟声响起，宣告着新国王的诞生，整个兰斯沸腾了。吉尔在加冕仪式结束后就辞别了众人，罗杰也萌生退意，但是丽安却陶醉于战斗胜利的喜悦。



斯林卡和莫拉的失败让亨利六世很是恼怒，他惩罚了这两个办事不力的手下，并派出了一只黑色的乌鸦去监视贞德。回到西侬城之后，查理七世要求丽安为他收复巴黎城，让反对他的布尔格纽公爵降伏，丽安不顾罗杰的反对，接下了这个任务。谁都没有注意到，查理七世的近臣乔尔久身后，悄悄跟着一只乌鸦。

巴黎城外，由于布尔格纽公爵迟迟没有对劝降通告做出答复，丽安沉不住气了，要求军队立即开始攻城，里夏尔提出了反对意见：“如果现在就开始进攻，

Stage18 转折

胜利条件：敌方全灭
败北条件：丽安战斗不能
我方配置：丽安强制出击，其余十人任选四个
敌方配置：神射手X2，骑士X5，巫师X2，剑士统帅X1
战斗要点：我方三个NPC第一回合就必定惨死，不用去管他们。两个神射手要优先解决掉，否则他们比较高攻击力和范围很大的射程会带来很多麻烦。敌方初始配置全灭后会出现一批增援，注意保持阵形逐个击杀。

那么现在的和平一触即溃，还是先按兵不动比较好。”

“直接攻入巴黎城去，对方一旦慌乱，肯定会选择投降的！”丽安已经被胜利冲昏了头脑，尽管罗杰也认为仅凭法军的这点兵力，不足以和巴黎民兵以及英军对抗，但是丽安却一意孤行地指挥法军开始战斗。

眼见城门口尸体如山血流成河，巴黎城仍然久攻不下，丽安动摇了，因为她的固执，很多初次参战的法军士兵为他们所信奉的圣女献出了年轻的生命。法军统帅利修蒙将军下令撤兵，罗杰要丽安迅速撤退，丽安却不愿离开战场，罗杰只好把她打昏之后带走。乔尔久很快就得知了贞德兵败巴黎的消息，一丝阴险的笑容出现在他的脸上：“接下来，只要收拾了那个小女孩就行了。”



作为巴黎收复战失败的后果，查理七世命令丽安转战洛瓦尔，利修蒙将军也被左迁到其它地区。丽安为不知为何而战深感苦恼，里夏尔为丽安提出了两个选择：北上拉夏利特讨伐叛军，或者南下圣皮艾尔镇压盗贼们组成的佣兵团。

◆分支路线A 拉夏利特

丽安一行顺利找到了叛军的据点，却苦于找不到通路。叛军的巡逻者突然大叫起来：“有侵入者！抓住他！”只见一个女盗贼跑了过来，她以为丽安等人跟她一样是来盗宝的盗贼团，便提出合作，她负责带领大家找到叛军首领，将叛军的财产用于接济贫民。

Stage19 被封闭的道路

胜利条件：击倒叛军首领
败北条件：我方全灭
我方配置：丽安、女盗贼强制出击，其余十一人任选五个
敌方配置：骑士X4，法师X1，犀牛人X2，骷髅法师X2，巫师X1，叛军首领
战斗要点：定好行进路线，让盗贼架设小桥，按部就班推进就可以了。

女盗贼洛丝觉得合作很愉快，便加入了丽安一行，打算对抗英军的同时继续劫富济贫。

◆分支路线B 圣皮艾尔

圣皮艾尔在魔法师中享有盛名，原因是镇上的巨大水晶能增强魔法的力量。丽安抵达圣皮艾尔的时候，恰好遇上盗贼团在这里胡作非为，他们想要抢夺这里的水晶，自称天才少女魔法师的恰莉给了他们一些小小的惩罚，却激怒了盗贼团，丽安趁此机会与盗贼团战斗起来。

Stage19 少女魔法师

胜利条件：敌方全灭
败北条件：水晶被破坏
我方配置：丽安、恰莉强制出击，其余十人任选五个
敌方配置：骑士X3，弓箭手X2，骷髅法师X1，飞行兵X2，蜥蜴人X2
战斗要点：战斗前少女魔法师恰莉加入，敌方单位会优先攻击三块水晶，要尽快赶到水晶旁边进行保护。

盗贼团虽然不是乌合之众，却也不是丽安一行人的对手，他们很快束手就擒了。恰莉听说丽安是圣女，便要求与她一决胜负，神圣手镯产生的护盾将恰莉发出的闪电球弹飞出去，差点打中旁边的盗贼，恰莉见此情景，终于相信圣女贞德的传闻，并要求加入。

在巴黎大败后终于迎来了一次胜利，丽安非常高兴地说：“上帝果然没有舍弃我，我们会胜利的！”罗杰却不愿见到丽安如此痴迷于圣女的身份而愤然离去，里夏尔告诉丽安下一场战斗的地点在克雷罗瓦。

罗杰又作噩梦了，这次的梦很完整，他梦到自己被绑在一张实验台上，一团黑色的东西进入了自己的身体。罗杰惊醒的时候发现自己躺在克雷罗瓦的旅馆里，他走下楼去，一个佣兵样的男人招呼他一起喝酒，他坚持说罗杰是以前一起并肩战斗的同伴。罗杰喝得醉醺醺的，恍惚中听到那个男人说了一些要陷害贞德的事情，他心里一惊。

第二天丽安等人在克雷罗瓦城门口等待敌军来袭，罗杰想要提醒丽安小心提防，却被昨天那个佣兵叫住，把陷害贞德的计划又说了一遍，他们交头接耳的样子恰好被拉伊尔看到。

Stage20 陷阱

胜利条件：敌方全灭
败北条件：敌方侵入城门
我方配置：丽安强制出击，其余十人任选六个
敌方配置：兽人王X4，飞行兵X2，巨人X2，盗贼X2
战斗要点：一开始的站位很分散，要尽快向城门方向集中。第二回合三个佣兵会叛变，尽量用各种方法将他们一回合内击杀，然后堵在城门前解决其它敌军。

英军的攻势非常猛烈，里夏尔建议丽安撤回城里，当全部佣兵退入城里后，他们居然收起吊桥，把丽安一个人留在城外。丽安被英兵重重包围，罗杰突破包围去救丽安却寡不敌众，没有看到这一幕的其他人都认为罗杰背叛了他们。

第五章 黑色火焰

坠下山崖的贞德并没有死，她顺着急流漂到了边境之地的森林中，一个熟悉的声音把她从昏迷中唤醒，那是她以前时常听到的“上帝的声音”，呼唤贞德的声音来自于她旁边的一棵大树，贞德注意到树干上的

突出部分很像老人的脸。树上的老人原名路萨，曾经是拥有神圣手镯的勇者，却被贝德福德变成了现在的样子，他要贞德代替他继续战斗。



吉尔找到了贞德，亨利六世手下的三个兽人斯林卡、莫拉、布雷斯也找到了贞德，贞德听说丽安被英军抓走而心急如焚，失去了神圣手镯的贞德根本不是他们的对手，路萨将自己的力量和神圣手镯都给了贞德，助她打败兽人三人组。

此时的丽安被关进了卢昂的监狱，她被英军诬蔑为魔女，将被处以火刑。罗杰闯进监狱却仍然没有救出丽安。

Stage21 战斗的命运

胜利条件：击倒兽人三人组
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德、吉尔强制出战
敌方配置：蜥蜴人X2，蜥蜴人勇士X1，斯林卡，莫拉，布雷斯
战斗要点：莫拉会最先送上门来挨打，不用客气，逐个解决对手就可以了。战斗后吉尔获得雷鸣之宝珠。

贞德回到众人身边后，立即率领大家赶往卢昂，途径格朗斯山谷时，布雷斯和莫拉又追了上来，他们选择了战斗的道路，就算会死也决定继续坚持走下去。

Stage22 无法传递的思念

胜利条件：击倒布雷斯和莫拉
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十一人任选六个
敌方配置：骷髅战士X3，飞龙X1，食人魔X2，飞行兵X2，布雷斯，莫拉
战斗要点：莫拉的三连击是非常强力的盗贼技能，要争取入手。

布雷斯和莫拉仍然败在了贞德手下，贞德匆匆离去，而他们叫住了拉伊尔，问他还记不记得小时候的愿望。拉伊尔回忆起自己曾经想要变强然后保护所有兽人同胞们的心愿，才突然发觉布雷斯和莫拉是一起生活过的同伴，他们已经无法回头，既然亨利六世交给他们的任务失败，等待他们的只有死亡。拉伊尔回想刚才布雷斯对他说来世再见，只觉得心里无比悲痛。

卢昂城外，丽安被架上火刑台，英军当众宣判她是魔女并开始执行火刑。罗杰和贞德都没能赶到救她，贞德眼看痛苦的罗杰变身成巨大的怪物，怪物向贞德发起袭击，却又痛苦地嚎叫起来，然后消失了，里夏尔指出那个怪物就是死神。



罗杰的心里产生对贞德的强烈仇恨，他认为是贞德害死了丽安，发誓要杀死贞德为丽安报仇。亨利六世派遣乌鸦向罗杰提出要罗杰效忠于他，罗杰一口回绝了。

神圣手镯从火堆的余烬中升起，落在了紫色青蛙的身上，青蛙突然开始张口说话起来。青蛙告诉大家，贞德和丽安先后佩戴过的神圣手镯是他的家传宝物，原主人因病去世后，他被一道光带到了边境之地的路萨身边，恢复知觉后发现自己变成了青蛙的样子。里夏尔指出青蛙还有所隐瞒，青蛙却把话题一转，提到了魔王基尔瓦洛斯的封印被解开并附身于亨利六世，死神们逐渐苏醒，不仅罗杰身上有着死神的灵魂，法国的贵族之中也有被死神附身的人，只有借助神圣手镯的力量才能打败死神。

第六章 死亡缠身的人

吉尔带着贞德等人找到了利修蒙的公馆，利修蒙要贞德成为他手下的秘密部队，继续为法国的未来而战斗。利修蒙交给贞德的第一项任务是说服布尔格纽公爵，平定法国内乱，分化英军势力。贞德换上新的铠甲踏上了前往布尔格纽公爵府的行程，紫色青蛙也加入了他们的队伍决定一起战斗。罗杰在桑塔布里克遗迹截住了贞德，要在这里杀掉贞德，贞德却不愿与他敌对。

Stage23 暗黑骑士

胜利条件：我方全员抵达地图北端
败北条件：我方任意一人战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选四个
敌方配置：飞行兵X2，火龙X2，食人魔X3，罗杰
战斗要点：不用过多缠战，看准一个方向尽快冲过去就行，罗杰不会造成太大的威胁。

Stage24 暗之寄宿

胜利条件：击倒死神
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选四个
敌方配置：火龙X2，死神
战斗要点：贞德被单独隔绝在客厅，其他人必须通过左右两边的房间才能绕过去支援，房间里有少量怪物，不足为惧，在与支援会合前注意保证贞德存活。

布尔格纽公爵在自己的宅邸迎接贞德的到来，他请贞德进入客厅，吉尔发现公爵的卫兵早就已经死去，众人落入了圈套。

布尔格纽公爵体内的死神显出了原形，众人依靠神圣手镯战胜了它，死神的灵魂从公爵体内脱离，被突然出现在阳台上的魔王吸收。公爵恢复意识后表示愿意归顺法王查理七世，利修蒙并没有把休战文书送给查理七世，他怀疑乔尔久有问题，要贞德想办法试探他。

西侬城外，贞德和吉尔跟踪鬼鬼祟祟的乔尔久来到瓦尔多神殿，意外地见到了等候在这里的罗杰。乔尔久看到本应在火刑中丧生的贞德，吓得魂飞魄散，罗杰冷冷地说："她是魔女，牺牲别人的性命来换取自己的生存。"当罗杰的剑砍向贞德时，她平静地问："是不是我死了之后你就会恢复原样？恢复之后你是不是会继续为法国而战？"罗杰收剑离去，惊慌失措的乔尔久企图召唤怪物消灭贞德。

Stage25 死之胎动

胜利条件：击倒乔尔久
败北条件：贞德战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选六个
敌方配置：兽人王X4，乔尔久
战斗要点：乔尔久会解开其它怪物的封印，必须尽快击倒他，除了最初的几个怪物之外，其它的不用理会。

乔尔久体内的死神灵魂同样被魔王所吸收，他又为贞德设下了新的圈套，放出消息说亨利六世将在兰斯的大教堂加冕，贞德闻讯后果然赶往兰斯。众人在大教堂见到了法国前王妃伊莎贝尔，她是第三个死神，仍然败给贞德后被魔王吸取了灵魂。



Stage26 王妃伊莎贝尔

胜利条件：打败死神
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选四个
敌方配置：羊人X2，犀牛人X2，幻影之王X2，暗黑萨满X2，死神
战斗要点：兵分两路从左右两边包抄，所有杂兵都不要放过，否则会比较麻烦，死神的魔法攻击相当强，注意回复。

紫色青蛙的真实身份终于暴露，原来他就是真正的英王亨利六世，当魔王的灵魂进入他的身体时，他和路萨一起被送到了边境之地，而他佩戴着的神圣手镯原本的主人是贞德和丽安在教堂外遇到的骑士。亨利六世是个心地善良的孩子，被卷入政治斗争的他很害怕，但是跟随贞德很长时间之后，他受到了莫大的鼓舞，所以决定一起对抗魔王。

第七章 翻弄

布尔格纽公爵虽然休战，但是巴黎落入英军的控制之中，魔王正藏身于巴黎城中。紫色青蛙建议贞德前往巴黎寻找兽人们居住的斯拉姆区，那里有着死神战争中幸存的兽人，也许可以得到一些启发。拉伊尔带着众人从地下水路前往斯拉姆，恰好看到英军欺压外出寻找食物的兽人孩子，打抱不平的贞德伸出了援手。

Stage27 潜入巴黎

胜利条件：我方全员抵达船上
败北条件：我方任意一人战斗不能
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选六个
敌方配置：羊人X2，犀牛人X3，食人魔X2，幻影之王X2，缝合怪X3
战斗要点：兽人孩子登上的那艘船在第十回合开走，还没有登船的人必须去对岸的另一艘船上。

被救的孩子带着贞德找到了兽人族的长老，贞德问长老站在法国一边还是英国一边，长老却反问贞德视为敌人的究竟是人类还是魔王。长老告诉贞德，以前兽人族将宝珠给了人类，封印了魔王和死神，结束了死神战争，但那也正是兽人族苦难的开始，因此无法忍受人类排挤欺压的兽人才会加入英军。英军得知有人潜入斯拉姆后，迅速派兵包围了整个区域。

Stage28 光与影

胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选六个
敌方配置：飞行兵X2，缝合怪X3，犀牛人X3，飞龙王X2，剑士统领
战斗要点：敌方单位的实力都相当强，一定要集中我方所有成员，逐个进行击破，一旦分散开很容易被敌人围攻而死。

击退英军后，兽人长老又告诉贞德，宝珠虽然是由兽人给予人类的，但是神圣手镯是精灵族和矮人族制作的，如果想要打败魔王，就必须得到他们守护着的强力宝珠。兽人长老写了一封介绍信交给贞德，让贞德前往艾尔隆森林寻找精灵族，或去格来根坑道寻找矮人族。

◆分支路线A 艾尔隆森林

艾尔隆森林是精灵族的居所，精灵们不习惯与其它种族交流，所以当贞德等人来到这里时，精灵们都各自回家躲了起来，贝阿特莉丝属于精灵族中的异类，她为了追随自己所爱的帕尔特鲁米而被精灵族放逐。精灵长老守护着宝珠，罗杰听说这个消息之后也随后赶来，他指挥亡灵和恶魔士兵杀死长老抢夺宝珠。



Stage29 追迹

胜利条件：敌方全灭
败北条件：敌方侵入长老家中
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选六个
敌方配置：骷髅战士X4，幻影之王X1，恶魔X2，幽灵X2，罗杰
战斗要点：放一个队员在长老家门口守住，其余队员分别向两边消灭敌人即可。

由于贞德的阻拦，罗杰抢夺宝珠的计划没有得逞，精灵族长老为了报答贞德，带她去了封印宝珠之地，长老解开封印后，佯作撤退的罗杰突然出现偷袭了他，贞德再次打败了罗杰。

Stage30 追寻光明

胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十三人任选六个
敌方配置：兽人王X2，蜥蜴勇士X2，弓箭手X3，火龙X3，飞龙王X2，罗杰
战斗要点：五条龙比较棘手，优先消灭吧，注意回复尽量避免减员，让拥有复活魔法的里夏尔出击也是不错的选择。

罗杰只对贞德说了一句对不起，又被死神的灵魂占据，他趁机夺走了宝珠。精灵长老见贝阿特莉丝和帕尔特鲁米对他很关心，不由一阵感动，虽然以长老的立场不得不流放贝阿特莉丝，但是长老本人对她还是心怀愧疚的，好在贝阿特莉丝并不怨恨，能像现在这样自由的生活她就很满足了。长老催促贞德尽快找到罗杰取回宝珠，附身于罗杰的死神非常强大，只是因为罗杰自身灵魂的力量很强，所以才一直支持到现在，但是罗杰已经快要到极限了，不能让他被死神完全占据。

◆分支路线B 格来根坑道

Stage29 矮人的试炼

胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选六个
敌方配置：矮人X4，矮人战士X6
战斗要点：我方初始位置非常分散，注意根据周围敌人分布情况合理安排队员。矮人会使用提高防御力的魔法，打起来会比较慢。

矮人们居住的坑道又长又深，但是并不肮脏昏暗，贝尔托兰偷偷拿走了介绍信，自告奋勇的在前面带路。由于介绍信被弄得破烂不堪，矮人长老只从信上看到了宝珠等几个字，再加上贝尔托兰大大咧咧的说：“把宝珠交出来吧。”结果矮人们误会贞德一行是前来抢夺宝珠的人，纷纷举起了武器。



战胜矮人后，矮人长老才看清介绍信最后写的内容：“他们是拥有神圣之力的勇者，请把沉眠的宝珠交给他们，如果信不过他们的话可以测试一下他们的实力。”矮人长老吩咐人把开启伊贝尔神殿的钥匙给贞德，但是罗杰却趁机抢走了钥匙，贞德等人立即追了过去。矮人长老紧皱眉头，他注意到罗杰身上穿着黑色的铠甲，并且认出了罗杰，罗杰就是曾经被英军拿来做实验的佣兵，他的原名是阿尔特。矮人们在神殿里设下了陷阱，罗杰帮助贞德免受陷阱的伤害，贞德认为罗杰还残存人类的感情，但是罗杰仍然为了取得完全的力量而要抢走宝珠。

Stage30 追寻光明

胜利条件：击倒罗杰
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德、吉尔、里夏尔强制出战，其余九人任选四个
敌方配置：犀牛人X4，飞行兵X1，兽人王X3，飞龙王X1，龙X1，罗杰
战斗要点：必须让一个队员站在红色开关上才能开启各种机关，也就是说随着推进，可参加战斗的队员越来越少。杂兵们被消灭后，罗杰之前还会出现一批增援。

罗杰抢走了宝珠，矮人长老告诉贞德自己曾在英军的实验室作过研究，内容是把死神之魂导入人体，成千上万的士兵在实验过程中死去，只有罗杰的体内成功导入了死神之魂，但是后来实验仍然失败了，罗杰趁机逃出了实验室。长老叫贞德尽快取回宝珠，否



则罗杰就再也不可能恢复原状。

贞德在邦特峡谷追上了罗杰，两人相持不下的时候，贝德福德新研究出的人形兵器偷袭了罗杰并抢走了宝珠，他不顾亨利六世的劝阻，要将罗杰和贞德一行全部消灭，还意欲借此机会测试新兵器的精度。

Stage31 对峙

胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选六个
敌方配置：暗黑骑士X9，贝德福德
战斗要点：罗杰会暂时与我方一起联手对敌，回复的时候顺便关照他一下好了。对付贝德福德只要抽取他的MP，他就基本人畜无害了，暗黑骑士的攻防能力都比较优秀，让两个队友堵在桥上，先把贝德福德这边搞定，再集中火力逐个击破桥另一边的五个暗黑骑士。战斗后贞德获得引导之宝珠。

贞德猜测贝德福德一定是由于什么原因才会做出把整个世界出卖给魔王的事情，但是贝德福德却淡淡地说："大概一切都已经迟了……只要再加强宝珠之铠甲的力量就行了，到时候什么神圣手镯和宝珠，都只不过是过时的装饰品而已。"罗杰在离开前冷冷地告诉贞德，宝珠就先放在她那里了，等以后取她性命的时候再一并拿走。

第八章 约定

贝德福德制作宝珠之铠甲的事情完全超出了众人的预料，如果让他得到强力的宝珠对铠甲进行强化，后果将不堪设想。贞德决定和利修蒙将军会合，将巴黎城内的贝德福德的实验室彻底破坏掉，但是当众人赶到实验室时，却落入了贝德福德的圈套之中。实验室内三个巨大的封印之柱将斗炎之力、变化之力和技之力全部封印，使贞德陷入苦战。

Stage32 被封印之力

胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十二人任选六个
敌方配置：犀牛人X2，缝合怪2，暗黑骑士X5，斗炎之封印，变化之封印，技之封印
战斗要点：三个封印分别对应炽热点、变身能力和技能石，要尽快破坏三个封印之柱才行，否则就只能靠物理攻击来战斗，靠道具来回复，技能石带来的能力全部无效化。敌方是不会受到封印之柱影响的，还会照常使用各种技能。

当贞德突破重围见到贝德福德时已经迟了一步，贝德福德趁机溜走，而先于贞德找到实验室的罗杰变身为死神。四个神圣手镯发出炫目的光芒，当贞德恢复意识的时候，她看到了自己以前在多雷米村时的景象，被山羊撞倒了罗杰坐在地上，过去的贞德向他伸出了手。随后贞德发现自己和吉尔、里夏尔进入了罗

Stage33 解放

胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德、吉尔、里夏尔强制出击
敌方配置：幻影兽人X3
战斗要点：等级足够高的话，三个敌人只不过是小菜一碟而已。取胜后会连续战斗，敌方是罗杰和三个骷髅，用三人的变身能力也不难对付。取胜后紧接着第三场战斗，敌方是死神化身成的丽安和三个骷髅巫师，真正的丽安会协助战斗，骷髅巫师会不断出现，数量始终保持三个，必须先打败假丽安才行。第四场战斗的敌方是三个幻影骑士，同样会不断增加保持数量，最多四个回合就能解决。第五场战斗的敌方是两个暗黑之王，其中一个物理攻击无效，必须用魔法才能造成伤害。第六场战斗死神终于出现了，HP高达1400多，幸好没有HP回复的技能，放倒他只是时间问题而已，死神会优先攻击丽安，然后是里夏尔，注意保护。



杰的内心世界。

贞德看到罗杰在火刑场的回忆中痛苦不已，他仍然因为丽安代替贞德死去而恨着她。身穿铠甲的丽安的幻影出现在罗杰面前，她竟然说："罗杰，你爱我吗？如果你真的爱我，就帮我杀了贞德，都是因为她我才会死去。"丽安见罗杰没有下手，又说："既然你下不了手，那我自己亲自动手吧！"

丽安的剑眼看就要刺入贞德的胸口，真正的丽安突然出现为贞德挡开了这一剑，她焦急地对罗杰说："那不是我，是死神在诱惑你，不要被欺骗了！"百感交集的贞德与丽安紧紧拥抱在一起，她不知道丽安当时被英军抓住后，多少次呼唤贞德的名字，希望贞德能够去救她。丽安告诉贞德，罗杰的心灵已经被死神所束缚，只有打败死神才能解救罗杰。

随着罗杰的内心世界中的死神灰飞烟灭，丽安的幻影消失，贞德回到了现实世界的实验室中。从罗杰身上离开的死神之魂被魔王吸收，罗杰终于恢复原状。魔王获得了完整的力量，他的宫殿从巴黎城中徐徐升起，他肆意的释放力量，使巴黎变成火海。罗杰提出建议，利用实验室中将死神导入人体的装置，将其逆运行趁机使魔王脱离亨利六世的身体，尽管没有把握能成功，但大家只有选择背水一战了。

贞德一行打算从正面突入魔王的宫殿，即将与守

门英军冲突时，塔尔伯特将军突然出现率领兽人倒戈，助贞德一臂之力。塔尔伯特将军再次发问：“小姑娘，你现在仍然想拯救全部的法国人民吗？”“不，不止是法国人民而已，还有英国人民、兽人族、精灵族、矮人族全部！”听到贞德的回答，塔尔伯特的脸上露出欣慰的笑容。在见到魔王之前，还必须先通过贝德福德这一关，没有人预料到他就是拥有第五个神圣手镯的勇者。



Stage34 第五位勇者

胜利条件：击倒贝德福德
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十三人任选六个
敌方配置：缝合怪X4，巫妖X3，飞龙王X2，暗黑枪兵X2，贝德福德
战斗要点：路线非常曲折，尽量抓紧时间推进吧，巫妖会使用全体魔法进行攻击，注意保持血量。建议各位玩家在进行此战之前专心练级，否则将很难在最后一战取胜。

贝德福德终于倒下了，虽然他是解开魔王封印的人，但是他这么做全都是为了英国和亨利六世着想。前王亨利五世逝世过早，亨利六世被卷入贵族们争权夺势的旋涡之中，甚至有人策划暗杀他，英国因此而四分五裂。贝德福德为了保护亨利六世不受伤害，保持英国的统一才出此下策，可是方法却过于偏激。贝德福德的神圣手镯被罗杰继承，罗杰和贞德相互约定一定要在战斗中活下来，然后两人一起回到多雷米村，一行人在宫殿深处见到了魔王基尔瓦洛斯。

Stage35 暗之王座

胜利条件：击倒魔王基尔瓦洛斯
败北条件：贞德或罗杰战斗不能
我方配置：贞德、罗杰强制出战，其余十二人任选五个
敌方配置：暗黑骑士X2，暗黑枪兵X2，魔王基尔瓦洛斯
战斗要点：魔王的血量接近1700，并且每回合能自动回复20%，还有范围伤害魔法。解决四个杂兵之后，只要攻击魔王，以前打败过的四个死神就会出现，不过它们都只有四十多级而已。对付魔王只要保持血量，围住慢慢打就行了。

罗杰的方法果然有效，魔王的灵魂从亨利的身体中脱离，被封入宝珠之中，但是宝珠却破裂，魔王冲破结届回到了冥界，众人也追到冥界与魔王的本体进行最终决战。

Stage36 终焉

胜利条件：击倒魔王基尔瓦洛斯
败北条件：我方全灭
我方配置：贞德强制出战，其余十三人任选八个
敌方配置：编织黑暗之物X2，推动命运之物X2，魔王基尔瓦洛斯
战斗要点：出战人数最多的一场战斗，也是最后一场战斗，全员60级的队伍仍然不足以取胜，用等级压死它吧。

魔王败了，一切都结束了，吉尔将魔王的灵魂封印入自己的宝珠之中，众人飘然离去。贞德和罗杰按照约定回到了多雷米村，贞德的父亲和村子里的人们又重建了村子，迎接两人的归来。



GBA	SQUARE・ENIX	2006.11.30
	RPG	1人用/4800日元
最终幻想6A		128M



FINAL FANTASY VI ADVANCE

最终幻想6主线流程攻略 ファイナルファンタジーVI アドバンス

在伤感中品味命运的不平
在爱情与信赖间彷徨的眼神
不同经历的人们为了一个共同的目标而走到了一起
一场犹如史诗一般的圣战即将展开
《最终幻想6A》——掌机平台最强RPG！！

碳坑都市（ナルシェ）

乘骑着魔导甲的失忆少女和两名帝国士兵来到碳坑都市。一路向北进入洞穴中，可以发现一个存储点，在存储卡上可以使用帐篷进行恢复并进行记录。这里的几场战斗都是强制的，可以逃跑。因为魔导甲的光线攻击并不受前后排影响，为了减少伤害可以将三个人都调到后排去。强行打开洞穴中的铁栏后遇到本作的第一个BOSS战。

BOSS战解说ユミール

当BOSS的头缩回去时一定不要进行攻击，否则会受到对方强力魔法反击。可以将ATP槽都攒满，待它露出头来一起攻击。这样大概三、四个回合就可以结束战斗。





在洞穴的深处他们终于找到了传说中被冰封的神兽，两名帝国士兵被融化，而神秘的少女却跟神兽发生了共鸣……苏醒后的少女名叫蒂娜（ティナ），摆脱了他人操控的她但却丧失了记忆。在好心村民的帮助下她从后门逃进了山洞，但却遇到搜捕自己的碳坑都市的卫兵。眼看就要被抓住了，蒂娜的脚下一空跌落了下去，并且昏迷不醒。

一个名叫洛克（ロック）的人在村民的指引下赶到蒂娜昏迷的地方，并且跟莫古利一起打败了前来抓捕蒂娜的士兵和头领。这里要分三队进行战斗，洛克与三只莫古利组成一队，而另外两只队伍全部由莫古利组成，用SELECT键可以切换队伍。只要将对方的首领打败即可结束战斗。另外利用洛克可以从对方的身上偷到ミスリルナイフ。



回到碳坑都市，在门口有处学者的房间，里面有教学和三个宝箱，注意最右边房间的宝箱里是怪物。准备就绪后就可以离开这里向南边的沙漠进发了。

费加罗城（フィガロ）

原来，洛克带着蒂娜去投奔自己的朋友艾，

艾德是费加罗城的国王，并且也是位擅长使用机械的花花公子。他依照惯例跟蒂娜调侃了一番后就可以自由活动了。从城堡左侧有士兵把守的门进入并下行，可以离开主城进入西塔。在这里跟一个神官长对话可以了解到艾德还有一个孪生弟弟叫马修。



先到王宫右侧的武器店把艾德的三把专用武器“オートボウガン、ブラストボイス、バイオブラスト”入手。再回到王宫找艾德，这时士兵来报说帝国的军师杰夫卡（ケフカ）已经到了门口。艾德急忙前去迎接，对方果然是为了蒂娜的事来的。他并且还为此来威胁艾德交人。艾德自然不会说出蒂娜在自己这里。剧情后跟着洛克来到东塔，她会告诉蒂娜自己跟艾德都是反帝组织的成员，蒂娜曾经失去意识被杰夫卡操控，洛克希望她能掌握回自己的意志。

艾德国王一觉醒来后，发现城堡内已经起了大火，显然这是小人杰夫卡的阴谋。但是艾德并不慌乱，他命令手下将城堡沉入地下，自己跟蒂娜与洛克两人骑着陆行鸟离开了费加罗城。



沙漠中三人会遇到杰夫卡派来的乘骑着魔导甲的追兵。这一战中艾德的机械武器起了决定性的作用（如果之前武器都购入的话），他武器的范围攻击可以给敌人以重创。蒂娜只要负责回复就好了，而洛克还可以顺便从对方身上偷点东西出来。

费加罗南（サウスフィガロ）

乘陆行鸟向南就可以找到费加罗洞穴的入口。穿过洞穴后来到南边的费加罗南，在这里可以更新一下装备和道具。在镇子那边跟旅馆在一起的饰品店中，可以买到令行走速度加快的饰品“ダッシューズ”，这里一定要买到。另外在镇子北面的大豪宅中还能够找到不少的宝箱以及两个饰品，也最好拿到。



→到2楼从书架的背后向左进入隐藏的暗道，里面可以找到不少的宝箱。



←从上面的隐藏暗道一直下来，在上图的位置先向下再向右可以进入下面的监狱，在里面能够取得两个饰品。

在镇子上三人得到了艾德的弟弟马修的消息，另外在酒馆中还能遇到忍者——影忍。来到镇子东北方向的小山庄中，艾德感觉到这就是自己弟弟曾经生活过的地方。经过打听才知道马修去了东面的格斯山。

コルツの山

山上魔物比较厉害，并且多成群出现，有些还会使用异常状态攻击，最好多准备一些回复用的道具。沿着山道一直上行，会始终有一个黑影走在大家的前面。在山顶部的山洞前会遇到马修的师兄巴尔加斯（バルガス），与其进行BOSS战。

BOSS战解说巴尔加斯（バルガス）

想要伤害到巴尔加斯就先要把前排的两只熊打死，他对我方的全体青魔法攻击有混乱的效果，比较让人讨厌。当打掉他一部分HP后，艾德的弟弟马修就会出现。原来马修的师傅就是被他的师兄巴尔加斯杀害的。之后便是师兄弟两个人单挑，开始马修只能用“オーラキャノン”（指令↓←）这一个的格斗技，战斗中还可以悟得新的格斗技“ばくれつけん”（←→←），可以很轻松地打败对方。剧情过后马修加入队伍。

秘密基地（リターナー本部）

出了格斯山后向北就可以找到进入秘密基地的山洞，在这里大家遇到了反抗军的首领巴那（バナン）。剧情之后控制蒂娜来到山洞的外面找巴那对话，他会询问蒂娜是否愿意加入反抗军，这里无论选择“是”还是“否”，都不影响后面的情节。但如果选择三次“否”的话会得到“げんじのこて”，而如果其它情况则是取得“ガントレット”。剧情之后洛克离队，巴那加入。从基地的另外一个出口乘坐上木筏从急流中离开。



为了避免岔路这里的两个方向选择第一个为“右”、第二个为“左”。其中会遇到不少魔物的攻击，其中有些物理攻击附带黑暗的效果。

注意保护巴那，他如果战斗不能就会导致GAME OVER。在急流的尽头将遇到BOSS战。战后马修会被急流冲走……

BOSS战解说オルトロス

优先保护巴那，可以将他放到后排。蒂娜的火系魔法ファイア对BOSS有着不错的效果。

费加罗南（洛克篇）

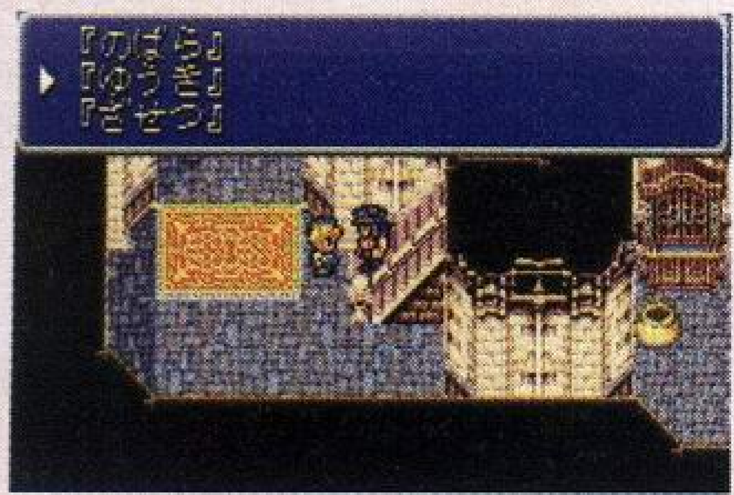
之后将游戏将分为三个章节，分别为：洛克篇、巴那篇和马修篇。下面的攻略也是按照这个顺序进行的。



洛克潜伏回到费加罗南镇，这里有不少帝国的卫兵，不要被他们发现。在道具店中跟一个商人对话会发生战斗，利用偷盗的特技把他的衣服偷过来，这样就不怕被帝国卫兵发现。



之前一个房间的地下室中会有一个小孩堵在楼梯前，如果变成了商人他就会让路。进入酒馆的地下室中打败商人后取得酒“じいさんのさけ”。把它交给刚才有小孩房间楼上的那个老者，他会告诉洛克关于密道的事情。再去找小孩对话，输入第二个选项“ゆうき”，他就会帮洛克打开密道。



通过密道来到豪宅的内部，利用前面第一次来到费加罗南镇取得宝箱的方法进入地下隐藏的场所。到这里会提示洛克是否要换回原来的衣服，选择第一项表示同意。在这里他将会第一次遇到帝国军的女将军莎莉丝（セリス），她因为反对杰夫卡而被抓到这里并被严刑拷打。洛克利用守卫帝国士兵的疏忽将她救了出来（PS的复刻版中还有这段情节的CG描写，当时把小枫感动得痛哭流涕……）。离开前别忘了调查睡着了的帝国卫兵，从他那里取得道具“とけいのネジ”。进入后面的房间将螺丝按到右上方停止的座钟上，就会出现隐藏的通路。从这里出去就可以离开费加罗南镇。



←两个人在这里“煽情”了半天，一旁的帝国卫兵愣就是睡着了没听见……



另外在这里还能够取得可以免疫所有异常状态的最强饰品リボン，具体的取得方法如下：

↑从这里向上进入墙壁里，先向左再向下就可以进入左下方的楼梯。



→在地上2层有两个宝箱，全部取得后在图示调查可以发现隐藏的宝箱。

进入北面的费加罗洞穴，从另一个洞口出来后会遇到帝国的战车（ディッグアーーマー）发生BOSS战！打败战车后洛克篇结束。

BOSS战解说ディッグアーマー

在这一战中莎莉丝的特殊技能魔封剑（まふうけん）起到了关键作用，它可以完全吸收掉对方的魔法攻击，这样的话对方就没什么好怕的了。让洛克一个人去攻击就可以轻松结束战斗。

碳坑都市（巴那篇）

从急流中重返陆地后，来到北方的碳坑都市。因为蒂娜的关系，这里的卫兵并不让众人进入。来到城市左边的岩石前（初心者房间的左边），找到洛克曾经带着蒂娜离开时经过的山洞洞口。进入后有一处厂商需要记住光线移动的路线，再依照路线丝毫不差地走过去，这样才能通过，否则就会遇到魔物的袭击并且重头再来。最后来到最初曾经救过蒂娜的村民家中，原来他也是反抗军的成员。完成剧情后巴那篇结束。



帝国军阵地&多马城ドマ（马修篇）

被急流冲走的马修上岸后进入旁边的小庄园，在这里遇到之前与艾德等人有一面之缘的忍者影忍。与其对话后使其成为伙伴。影忍告诉马修说想返回碳坑都市必须经过多马城，但是此时帝国正在对多马进行猛烈的围攻，两人潜入到帝国卫兵的营地中，剧情又转到多马城的战场中。



剧情之后控制多马城的武士加源（カイエン）与帝国的卫队队长进行战斗，取得胜利后

帝国军队就会撤军。

再回到马修这边，来到军营的下方会发现杰夫卡企图用对水下毒的方法攻陷多马城。马修忍不住跳出来跟杰夫卡进行战斗，但是对方会逃走。虽然马修和影忍两人不断追击杰夫卡，但最终还是让他跑掉了。因为他在水中下了毒，多马城很快就沦陷了。



→加源的君主与亲人都在杰夫卡卑鄙的手段下离开了自己，失去了家庭与国家的他义无返顾地踏上了反抗帝国的道路！

在第一次与杰夫卡的战斗结束后不要马上去追他，可以进入左上方的军营帐篷，里面有两个宝箱分别可获得"ミスリルのこて"和"グリーンベレー"（其中一个要打败敌人后取得）。从帐篷外左上角的位置可以跳到下面，在帐篷里取得"バリアリング"。



←从这个位置就可以跳到下面的帐篷前。

愤怒的加源冲进了帝国军营的内部，在马修两人的劝说下逐渐冷静下来并加入了队伍。三个人乘坐上魔导甲离开了这里。

迷幻森林迷いの森（马修篇）

通过多马城东面的桥梁，再向南走就会进入迷幻森林。在森林的内部三人见到一辆奇怪的列车。因为马修的冒失大家乘上了这辆运送亡灵的魔列车，因为已经开动而无法下车。没有办法只好向列车头的位置前进。途中三人会一路受到亡灵的追赶，在一节车厢的车尾处有一个机关，搬动可以使后面的车厢断开连接。进入餐车后可以在中间的大桌上饱餐一顿（可恢复HP、MP以及各种异常状态）。进入列车头的机动室中将左右两边的扳手扳下，再出来调查车头位置，就会与其发生BOSS战。战斗结束后三人就可以从魔列车上下来离开迷幻森林。

BOSS战解说 **まれつしや**

此时的队列位置会发生变化，最好在战斗前把三个人都调到后排去，这样战斗开始就会变成前排，保证攻击伤害。有了加源的加入，三个人的战斗就显得轻松许多了。



↑"不吃白不吃"！马修粗犷的个性与凡事"一本正经"的加源形成了鲜明的对比。



←当魔列车再次开动时，加源看到自己家人的亡灵也在上面。以这样的方式做最后的告别不知道是幸运还是悲哀……《FF6》剧情的刻画深度即使拿到现在也很难有游戏能够企及。

哈伦瀑布バレンの滝（马修篇）

出了森林后继续北上进入一个山洞，此时影忍就会离队。从悬崖沿着瀑布跳下去，其间会强制发生几场战斗（包括一个小BOSS战）。漂流到下游的马修和加源昏迷不醒，被一位陌生的少年发现了，但当马修醒来注意到他时对方却跑开了……

莫布里兹村モブリズの村（马修篇）

经过打听才知道刚才遇到那个野人打扮的少年名叫噶（ガウ），到道具店买一片生肉（ほしにく），在村子周围的原野上转一转。在跟魔物的战斗结束后噶会有一定几率出现，使用道具ほしにく给他，剧情之后噶就会加入队伍。另外在这个村子里还有一个送信的分支情节，进入村子左侧的小房间中（旁边有两个小孩），跟床上的受伤的士兵对话，之后取走桌子上的信，再来到右边房顶上有鸽子的房间里。跟人对话可以帮他把信送出去，不过要花费500ギル。反复五次（每送一封信就去旅馆睡一觉）士兵为了表示感谢会赠送众人饰品"タマのすず"。



↑战争的背后总会有太多的分别与悲伤。

三日月山（马修篇）

在噶的帮助下，三人来到莫布里兹村南面的三日月山中，找到了噶藏在这里的潜水用的道具，之后三人跳下水中利用蛇道向碳坑都市的方向潜水过去。在水中会受到魔物的攻击，最短路线为两次都选"左边"。

尼吉亚港町ニケア（马修篇）

当三人醒来时发现已经到达了港口小镇尼吉亚的码头，在这里进行一些补给休整。准备就绪后就可以跟码头的船长对话了，乘船即可返回碳坑都市，至此马修篇结束。

碳坑都市（ナルシェ）

不同身世的人们为了反抗帝国而来到了破坑都市的秘密基地中。就在这时杰夫卡已经带着帝国的军队为了冰之幻兽前来攻打这里。为了保护幻兽所有人都退到山谷中展开了坚固的防御堡垒。这里与之前洛克跟众莫古利协助保护蒂娜的分组战相似，玩家需要把不包括巴那的七名角色分成三组分别进行战斗。只要保护没有帝国军的人走到幻兽的位置并打败杰夫卡即可获得胜利。具体如何进行人员调配还是看个人的喜好以及装备饰品的分配状况。



BOSS战杰夫卡

跟杰夫卡战斗的这一组最好有帝国的女将军莎莉丝，因为她的魔封剑可以完美封掉杰夫卡的魔法攻击，尤其是他的混乱魔法十分让人讨厌。别忘了让洛克从他身上偷东西，战斗胜利后可获得“やすらぎのゆびわ”。

虽然打退了杰夫卡和帝国军，但是不知道为什么蒂娜跟幻兽发生了共鸣，在众人面前突然变身并且飞走。为了寻找蒂娜以及解开幻兽之谜，众人决定一部分人去寻找蒂娜，而另一部分人留在基地保护幻兽和巴那。

克利顿村（コーリンゲンの村）

再次来到费加罗城，进入左边的地下室跟那里的NPC对话就可以使整个城堡潜入沙漠之中穿越山脉向西北方向移动。克利顿村就在费加罗城的北面，而这里也正是洛克的故乡。在酒馆中会再次见到影忍，如果此时队伍中只有三名成员，花3000ギル就可以使他归队。



←洛克在这里回忆起两段关于自己前女友妮露的事情，表面上乐天的他却拥有那样让人刻骨铭心的记忆……

沙沙镇（ゾゾ）

离开克利顿村沿着右侧的山脉南下，在夏多鲁镇（ジドール）中打探一下情报并进行一些补给后，再次北上从右侧的山脉绕到里面进入沙沙镇。在镇子上方的旅馆中调查座钟，把时间调到6点10分50秒就会开通迷道，得到艾德的专用武器“かいてんのこぎり”。从左下的房间来到高塔，途中有卡住的地方要利用窗户在几栋楼之间来回跳。一直来到顶层会遇到BOSS战，取胜后进入上面的房间就会找到已经变成幻兽的蒂娜。剧情之后将获得四颗魔石，这时其他伙伴也会赶到这里，因为下个目标是去帝国研究所，所以下面的行程中原帝国女将军莎莉丝和洛克是必须在队伍中的，再挑选两位同伴前往吧。之前如果影忍加入的话，此时他会离队。记得要依照自己现有成员的实际情况对魔石进行分配装备。



BOSS战解说ダダルマー

BOSS只有单体的物理和魔法攻击，对付起来还是颇为容易的。但是他会在前排无限召唤出小喽罗比较让人讨厌。别忘了让洛克从他的身上偷东西哦！

夏多鲁镇（ジドール）

回到夏多鲁镇，进入镇子最北面的大豪宅中，这里的剧团团长错把莎莉丝当成自己剧团中的当红明星玛丽亚（可见莎莉丝的确是个超级大美女啊）。他离开时会落下一封信，拣起来后会发生情节。

欧裴拉剧院（オペラ剧场）

欧裴拉剧院就在夏多鲁镇的南边，在这里大家见到了剧团的团长。此时的他正在为一件事而发愁，原来拥有世界上唯一一部飞空艇的西捷亚（セッツァー）要在歌剧进行时绑架玛丽亚。众人觉得这会是个获得飞空艇的好机会，于是决定让莎莉丝假扮玛丽亚进行歌剧演出。

歌剧上演后，控制洛克去后台找到已经准备好的莎莉丝。变成控制莎莉丝后调查桌上的剧本，记熟后就可以上舞台了。选择台词的顺序是：1、2、1，当剧中玛丽亚的恋人出现后要一直跟着他并且点A键，直到他变成一朵花束。最后拿着花束到顶层将其抛下。



←《FF6》中对人物的感情刻画极其细腻，在后台莎莉丝与洛克的这段对白堪称经典！

→歌剧中莎莉丝优美地投下花束，这段情节留给当年的老玩家极为美好的一段回忆。SQUARE以其惊人的创造力在十几年前就制造出这样一款极富艺术感的神作！



控制洛克回到后台会拣到一封威胁信，再回到观众席上跟众人会合，从观众席右上的入口进入后台并拉下最右边的开关。再从观众席左上方的入口来到舞台的天棚上。这里有4分钟的时限，一定要在结束前干掉BOSSオルトロス。取胜后莎莉丝就会被西捷亚挟持到飞空艇上，而洛克等人也在莎莉丝的帮助下来到了飞空艇的上面。剧情之后西捷亚就会加入，飞空艇将众人载到帝国所在的世界南部的大陆上。



BOSS战解说オルトロス

我方一上来就是先制攻击，对方的物理攻击并没有太多的威胁，但是异常状态攻魔法却让人十分头疼，如果可能尽量都装备上抗异常状态的饰品吧。

帝国首都维克多（帝国首都ベクタ）

从飞空艇上下来后，可以先在各个镇子上逛逛，购买装备和补给。最后来到大陆的中央位置进入帝国的首都——维克多。来到城市的西边，两个木箱的旁边有位老伯，对话后他会假装成醉汉去吸引右边的帝国卫兵，主角一行人趁着这个机会从木箱跳上铁塔，偷偷的爬了过去。众人这才得以进入研究所。

研究所内有许多机关和暗道，一定要仔细观察。当来到地下牢房时会遇到杰夫卡抛弃的两只幻兽，这里会发生BOSS战。战胜幻兽后就可以获得两颗魔石。获得魔石后继续前进，在一个房间的门口将遇到帝国军首领的阻挡，再次发生BOSS战。战斗胜利后进入房间，发现这里关押着许多被杰夫卡抓来的幻兽，扳动开关后可以再获得六颗魔石。



BOSS战解说イフリート　シヴァ

这里主要依靠魔法相克来战胜对方，在对付イフリート时自然要使用冰系的魔法，而在与シヴァ战斗时要使用火系的魔法。

BOSS战解说ナンバー024

魔法对这个BOSS并没有太好的效果，多用物理攻击吧。BOSS的普通攻击有一定几率附带异常状态，要小心。另外记得让洛克多偷几次。

为了保护洛克等人并证明自己的清白，莎莉丝使用时空魔法将杰夫卡和帝国兵传送走。剧情之后莎莉丝已经离队，在希德博士的带领下，洛克等人要从即将爆炸的研究所中逃脱。在途中会遇到帝国机械的阻击，最后还有一场BOSS战，此时只有三人作战，会稍微有些吃力。打败它后就可以回到帝国首都的城市中，西捷亚会在这里接应众人，大家再次返回到飞空艇上。但是飞空艇的两边却出现了机械手臂，这又是杰夫卡干的好事。将机械手臂打坏后，飞空艇向沙沙镇的方向飞去。



BOSS战解说ナンバー128

BOSS一共分三个部分：本体和两只触手。其中右触手（ライトブレード）是应该优先打掉的，因为它有一个技能攻击可以使我方角色HP减半。消灭掉BOSS的触手后要尽快攻击它的本体，因为触手还会再长出来。

在魔石的帮助下，蒂娜终于恢复了过来，并且她还忆起了自己的身世。剧情过后，西捷亚将飞空艇的使用方法介绍给玩家，终于可以随心所欲地使用飞空艇了！

碳坑都市（ナルシェ）

回到碳坑都市跟巴那对话后，就可以在城市中进行道具和装备的补给了。在城市右下方的一个小房间中，会发现许多宝箱和一个狼人。一路追着狼人来到最北面的山顶（被冰封着幻兽的地方），会发现一个莫古利正在被刚才那个狼人威胁。当他们都要跌下山谷时救出莫古利，原来它是莫古利族的首领叫做莫咕（モグ），



之后它就会加入队伍。（如果是救出狼人的话只会获得物品）

封魔壁监视所&封魔壁洞穴

乘飞空艇来到世界南部帝国所在的大陆，进入最东端的封魔壁监视所。走上面的围墙很快就可以进入封魔壁洞穴。来到洞穴的最深处面前就是封魔壁，对面就是幻兽的世界了。就在这时杰夫卡会突然从后方出现偷袭众人，这里的战斗无法取胜，只要撑过两个回合就可以了。之前记得把所有的人都调到前排，这样战斗时就都在后排可以减少伤害。



封魔壁被打开了，幻兽却发生了暴走。离开洞穴通过封魔壁监视所回到在大陆上停泊的飞空艇上。但是飞空艇却遭到了众幻兽的袭击，坠毁到陆地上。

帝国首都维克多（帝国首都ベクタ）

回到大陆中央位置的帝国维克多，这里已经被幻兽摧毁得惨不忍睹。帝国国王因为悔过而决定举办宴会招待众人。在宴会开始前有4分钟的时限，要尽量多地跟帝国士兵交谈，其中有个别需要战斗来解决。一共有23人，因为这跟后面帝国提供的道具有直接的关系，所以尽量去多找帝国士兵吧。



在宴会上与帝国国王的交谈也会影响到后面道具的获得。剧情之后洛克决定陪着蒂娜一起去世界东边的大陆——三角岛寻找幻兽的线索，而其他人则留在这里监视帝国的行动。在帝国首都进行一下整备，补充下装备和道具后就可以向大陆南侧的港口城市阿尔布格（アルブルグ）出发了。（此时封魔壁监视所中的宝箱会对主角等人开放，走之前先去拿干净吧。）

阿尔布格（アルブルグの町）

来到阿尔布格南边的港口找到帝国将军雷奥（レオ），却意外地遇到了女将军莎莉丝和影忍。在镇中的旅馆免费住了一宿后，第二天再去港口找雷奥就可以出发了。

到达三角岛后，会被强制分成两组行动。洛克与蒂娜、影忍一组，而对洛克有着许多心里话想说的莎莉丝则是跟雷奥一起探索三角岛。



↑午夜星光下，蒂娜与雷奥的对话第一次显露出她作为人类所本拥有的少女情怀……

魔导之村（サマサの村）&三角岛洞穴

在村子北面的一个小民宅中，众人会遇到一对爷孙，奇怪的老者斯特拉哥斯（ストラゴス）和他可爱的孙女，10岁的天才画家丽尔姆（リルム）。剧情之后到村子中的旅馆休息，夜晚会被焦急的斯特拉哥斯叫醒，原来村子里着火了，而丽尔姆被困在火海中还没有出来。马上来到村子东北方向着火的房子前（此时影忍会离队），对房前的斯特拉哥斯对话后，村子中的人都会出来用魔法救火，但是无奈火势太大已经无法控制，洛克与蒂娜决定跟斯特拉哥斯一起冲进里面救出丽尔姆。



在火海的中央会遇到放火的元凶フレイムイーター一并发生BOSS战。战斗胜利后大家虽然找到了丽尔姆，但却无法逃脱出去。关键时刻还是影忍赶到把众人救了出去。为了报答众人的救命之恩，斯特拉哥斯决定带着众人到岛屿西北方向的洞穴去寻找幻兽（斯特拉哥斯加入队伍，影忍再次离队）。

BOSS战解说フレイムイーター

BOSS对我方的火属性范围魔法攻击并不可

怕，但是他会放出许多小炸弹来，一定要尽快把它们打死，否则一旦自爆，对我方的伤害实在是不小。用冰属性魔法可以对其造成很大的伤害。

三人在洞穴中发现了三斗神像，但却再次遇到章鱼怪オルトロス的袭击（都第三次了……）。战斗中丽尔姆会加入，取胜后继续向洞穴深处进发。在这里聚集着许多幻兽，洛克向他们说明帝国希望跟幻兽和解，并把幻兽带回到魔导之村。就在这时，杰夫卡竟然也带着他的魔导甲军团来到这里。原来帝国国王被杰夫卡说服，单方面撕毁了和约。幻兽被杰夫卡变成了魔石抢走，而雷奥将军为了反抗杰夫卡也死在他的手上……

当众人苏醒过来时，发现本在帝国的伙伴们也都赶了过来。剧情之后斯特拉哥斯与丽尔姆这对爷孙正式加入队伍，大家返回到飞空艇上向帝国首都进发。



↑艾德问丽尔姆："你多大？"答曰："10岁！"艾德搔搔头心理想："这可是犯罪啊！"

飞空艇

回到飞空艇上后如果准备好了就可以选择前往魔大陆了，这里只能选择三名主角进行战斗，所有魔石、饰品和装备都给最强力的角色使上吧。在飞空艇上不断受到帝国飞行装置的攻击，要优先攻击红色的那种，因为它会对我方使用强力的范围冰魔法攻击。几场战斗之后第四次遇到那只缠人的章鱼，打败它后三人会被吹下飞空艇，在空中将遭遇帝国的飞空艇"エアファース"，打败它后就可以降落到魔大陆上。

魔大陆

在记忆点附近可以发现已经昏迷的影忍，将其救起后就可以加入队伍（这次终于没要钱）。这里的魔物比起之前所遇到的要强出不少，所以在来之前一定要做好充足的准备。这里的迷宫设计也比较特别，细心观察有些机关被按动后地面上的石块高度会发生变化，原本挡住的地方就可以通过了。在接近终点的地方可以找到记录点或者返回飞空艇，在三斗神的石像不可避免地再次遇到BOSS战。

BOSS战解说アルテマウェポン

这个BOSS的实力绝不容小视，魔法和物理攻击的伤害都非常大，并且速度也是奇快。建议让莎莉丝用魔封剑把对方的魔法伤害降到最低。

终于见到了帝国国王和杰夫卡，在暴乱下帝国国王死在了杰夫卡的手下。而此时影忍也赶到了这里，为了阻止三斗神的复活，他独自留了下来并且让洛克三人先走。此时有6分钟的时限，要在时间结束前赶到魔大陆的最东边。在有闪光点的地方会遇到BOSSネラパ。他会使用《FF》系列中非常有名的即死魔法"死亡宣告"，要在倒秒结束前干掉他。在飞空艇的上空不要急着跳下去，因为影忍还没有回来。选择"シャドウが气になる"后呆在原地等待，在最后5秒钟的时候影忍会出现并一起回到飞空艇上。



↑可以支配强大力量的野心使帝国的国王迷失了自己的双眼，最终却死在了邪恶狡猾的杰夫卡手上……



↑这里如果不等待影忍一起走的话，他就会牺牲在这里，以后都无法使其出现。

·世界崩溃·

孤岛（隔離された島）

莎莉丝醒来时发现自己在一个小木屋中，原来她已经昏迷了一年，而这段时间一直是希德在照顾她。（小木屋里就一个床，这一年他们是怎么睡的啊？莫非是……哇！老色鬼！！）莎莉丝虽然恢复了，但是希德却倒下了，为了使其康复必须要去小木屋南边的岸边抓鱼给他吃。游得越快的鱼说明越新鲜，给希德吃的话效果越好，相反给他吃不好的鱼只能使其病情恶化。但是最终他还是因为身体太过虚弱而离开了莎莉丝（据说可以将其治好，但是小枫始终没有成功过……）。莎莉丝悲伤欲绝想要跳崖自尽，却侥幸没有摔死被海水冲回了岸边。



↑跳崖前，莎莉丝第一个想到的还是洛克，她的心意在此时显而易见。

回到小木屋中，莎莉丝发现一封希德留给自己的遗书。上面说房间的左侧有一个密道通到地下室，在里面藏有一只木筏，莎莉丝可以乘坐着它去寻找她的伙伴。就这样莎莉丝怀着极其难过的心情离开了孤岛和希德。

祖拉镇（ツエンの町）

漂浮到大陆的莎莉丝来到原属帝国的北方村镇——祖拉镇，在这里竟然遇到了马修。不过此时似乎有些麻烦，有些房屋即将要倒塌，马修正在凭借着自己的力量在支撑。莎莉丝要独自一人在6分钟的时限内进入房间把里面的小孩救出来。不要贪途中的宝箱，很多宝箱里面都有怪物，要尽量避免战斗。成功救出孩子后马修就会加入。

莫布里兹村（モブリズの村）

在这里莎莉丝与马修两个人遇见了在这里照顾孩子的蒂娜，但此时的她已经完全丧失了战斗的欲望，不肯跟二人一起离开。无奈的莎莉丝刚离开村庄，蒂娜就因为保护孩子而与魔物战斗受了重伤，还是莎莉丝与马修帮忙才把魔物打死。现在蒂娜更不可能走了，无奈的二人只要去寻找其他伙伴。临走前村里的孩子会交给莎莉丝一颗魔石。



尼吉亚港（港町ニケア）

一直绕到大陆的西北方向进入这里的港口城市尼吉亚。首先要去酒馆里跟众海盗说话。之后他们就都会回到城镇南边在港口中停泊的船只上。再回到市场会见到一个自称杰夫（ジェフ），外表酷似艾德的人。他似乎并不认识莎莉丝二人，为了一探究竟莎莉丝与马修偷偷跑上了海盗船。



费加罗南&费加罗洞穴&费加罗城

海盗船停在了费加罗南，在旅馆中找到在这里休息的“杰夫”。之后跟着他和众海盗们进入西边的洞穴中，在尽头处要利用乌龟的贝壳跳过水洼并从洞口出去。从地下潜入到已经沉到沙漠中的费加罗城。在机关室里面再次见到了“杰夫”。这次他终于承认自己就是艾德了。在莎莉丝与马修的帮助下打败了BOSS，这样艾德也回归了队伍。费加罗城再次屹立在了浩瀚的沙漠之中。

BOSS战解说しょくしゅ

BOSS是四只触角，它们的异常状态攻击比较烦心。之前最好戴上可以预防的饰品。如果触角把我方的角色抓在空中，要集中攻击它。因为它不仅使我方这名角色无法行动，还会一直吸他的HP，非常无耻。

克利顿村（コーリンゲンの村）

在费加罗城地下室左边的房间跟大臣说话可以使费加罗城潜入沙漠移动到西北方向的大陆去。离开费加罗城后进入西北方向的克利顿村。在旅馆中找到已经失去斗志的西捷亚，与其对话后他就会加入队伍。



妲丽露的墓地（ダリルの墓）

西捷亚的另一艘飞空艇被藏在已故女友妲丽露的墓地中，在克利顿村向西南一点的位置就可以找到墓地的入口。深入迷宫的方法大致是先从右上的房门进入把水放下；再进入左下的房门在一个跟乌龟在一起的场景中调查开关把上面的门打开；最后从中间下面的门进入就可以见到妲丽露的遗体。但这里还需要解决一个BOSS——ヂュラハン。隐藏的通道出现了，全新的飞空艇“飞鹰号”也可以供主角们使用了。

BOSS战解说デュラハン

这个BOSS会很多高等级的魔法，貌似很强大的样子，其实不然。只需要莎莉丝的魔封剑就可以轻松搞定它。



↑“飞鹰号”上保留着太多西捷亚过去的回忆……

马拉塔镇（マランダ）&夏多鲁镇（ジドール）

“飞鹰号”停在了马拉塔镇的附近，在里面打探一下情报后来到西北方向的夏多鲁镇。在这里进入最北面的豪宅，先打开房间内的灯（就在上二层楼梯的旁边），在来到二层调查左下角的画，战斗胜利后会被吸进去。在迷宫的尽头找到正在作画的丽尔姆，打败BOSS后会获得魔石“ラクシュミ”她也会归队。

BOSS战解说チャダルヌーク

BOSS共有两种形态，相比之下美女状态要比恶魔状态恐怖得多，恶魔状态时不过是物理攻击的伤害高一些，而全体/单体的雷、水属性魔法也可以被莎莉丝所抑制。而美女状态下它会使用各种异常状态攻击，甚至还有“死亡宣告”，比较难缠的对手。

马拉塔镇（マランダ）&沙沙镇（ゾゾ）

再次回到马拉塔镇，进入右上方的房间跟女性NPC对话，可以获得一封信。把信交给门外的鸽子它会帮你把信送走。乘飞空艇来到西北方向的沙沙镇。跟旅馆门口那个来回闲逛的NPC对话可以花1000ギル买到除锈剂（サビトレール）。有了它就可以打开旅馆顶层无法进入的房门了。门的另一侧是沙沙山，来到山的顶层就可以找到在这里隐居的加源（汗……不知道他是怎么藏在这里的……）离开时在沙沙山的洞穴中有一个机关，踩上后八龙之一的“ストムドラゴン”就会出现，一定要打败它啊！



↑除锈剂就是在这个人那买到的。

兽之原（兽ヶ原）

坐飞空艇来到世界东北的兽之原，保持三人的队列在大地图上遇敌，战后噶就会出现并加入队伍。

兽之原洞窟（兽ヶ原の洞窟）&竞技场（龙の首コロシアム）

进入兽之原西南方向的兽之原洞穴，在最深处打败BOSSキングベヒーモス后将受伤的影忍救出。之后飞空艇会自动把他送到魔导之村去疗伤。如果再次回到这里找影忍就会发现他已经不在了，要想让他加入队伍必须要去大陆西北角的竞技场。用いちげきのやいば作为赌注进行比赛，结果会碰上影忍，战胜他后就会使其归队。



魔导之塔（狂信者の塔）

使丽尔姆在队伍中，在魔导之塔的门前就可以找到斯特拉哥斯，看到孙女后他就会归队。

碳坑都市（ナルシェ）

在莫古利洞穴里可以找到莫咕，与其对话后就可以使它归队。另外穿过山洞来到北方的雪山顶可以遇到八龙之一的フリーズドラゴン，

如果觉得实力够强就把它打败吧。

这里还可以挑战冰之幻兽“ヴァリガルマンダ”，战胜它又不仅能够获得魔石，在它的后面还会出现一个缺口，从这里跳下去，在洞穴的深处可以看到一个骷髅杖，调查它后就会有



一个雪男出来攻击众人，战胜他后并且有莫咕在队的条件下，这位名叫乌玛（ウーマロ）新伙伴就会加入。

凤凰洞窟（フェニックスの洞窟）

乘飞空艇来到世界中南部群山环绕的凤凰洞窟，这里要把主角变成两队分头行动。洞窟中的道路必须需要两队人配合才能通过。当到达洞窟的深处后就可以找到洛克，原来他为了救已故的女友到这里寻找凤凰的魔石。之后会自动触发洛克回家复活前女友的情节，剧情结束后洛克归队。



三角岛（三角岛）

在这里会遇到一种名叫“ゾーンイーター”怪物，跟它战斗时如果全员都被它吸进去就会进入到一个神秘的洞窟中。途中有一处会有巨大的石板砸下来，通过时一定要小心，如果被砸到就会直接GAMEOVER。在迷宫的深处会遇到一个名叫GOGO（ゴゴ）的神秘男子。对话后他就会以新伙伴的身份加入队伍。

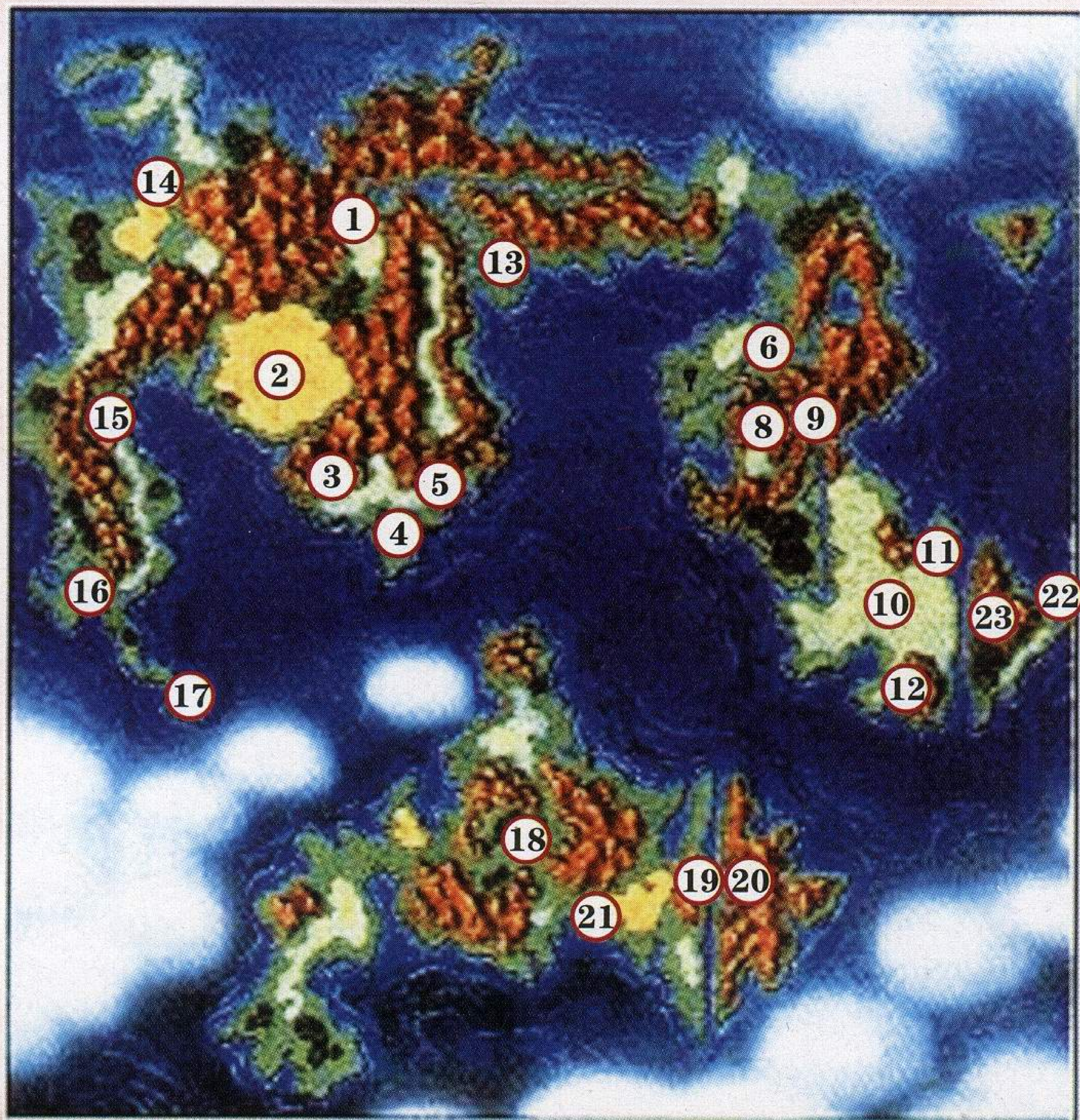
莫布里兹村（モブリズの村）

再次返回到莫布里兹村，进入村子左下的房屋。从书架后面的隐藏通道进入地下室会再次遇到蒂娜。这时之前的魔物フンババ再次袭击村子。这一战必须战胜它，战斗结束后蒂娜终于归队。至此所有的14名主角全部集合完毕，下面就该向邪恶之源——杰夫卡发起总攻了。

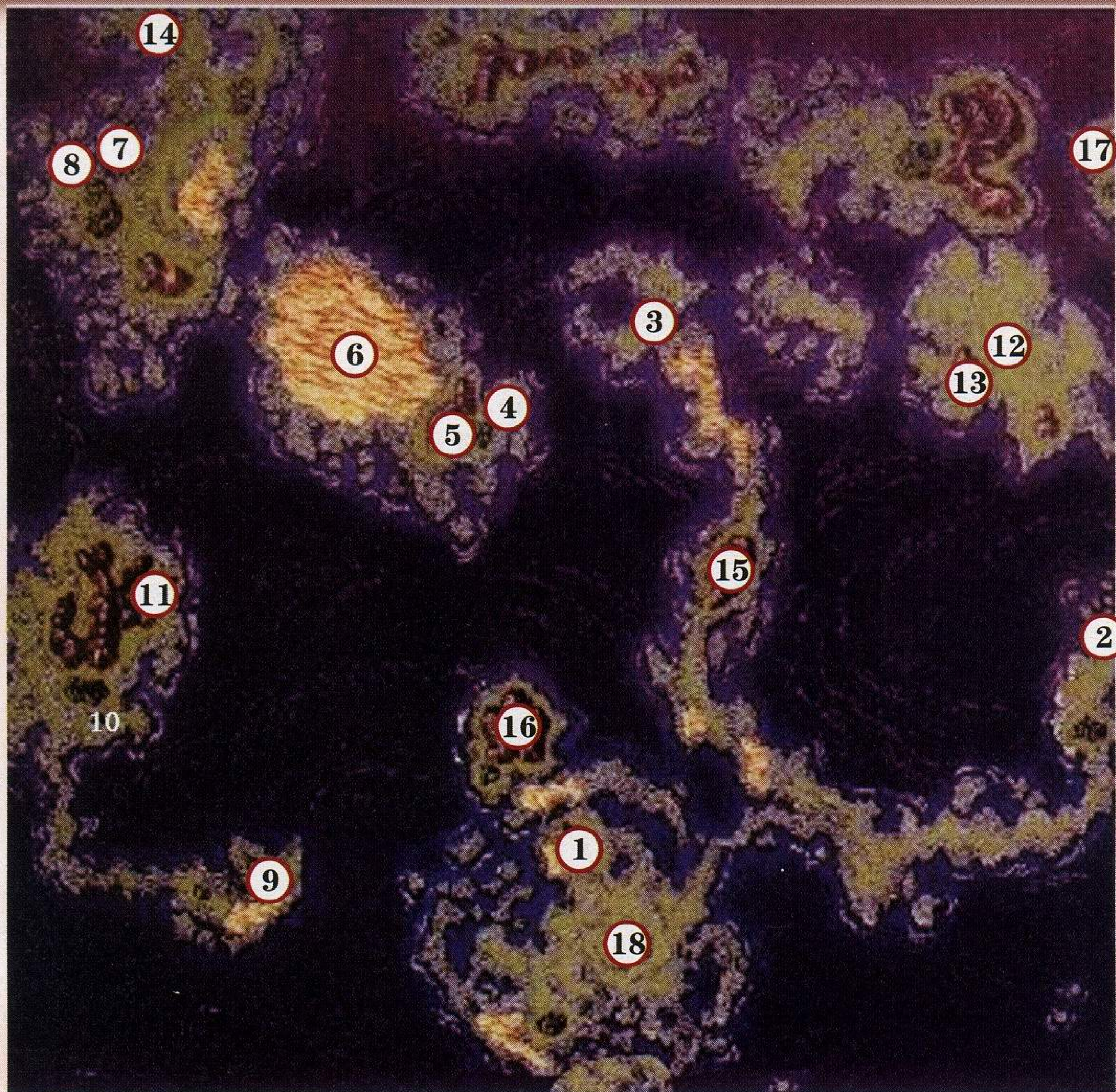
杰夫卡之塔（瓦砾の塔）

最终将飞空艇盘旋在了杰夫卡之塔的上方，它的位置就在世界南部大陆原帝国首都的位置。最后一战将把所有主角分为三队，分别行动。最后才回合在一起与杰夫卡进行最终的决战！因为篇幅关系，关于最终迷宫的探索就留给读者们自己去挖掘吧。下期将为读者大人介绍全魔石收集、GBA版全新要素等深入研究，敬请期待！！

世界崩溃前



世界崩溃后

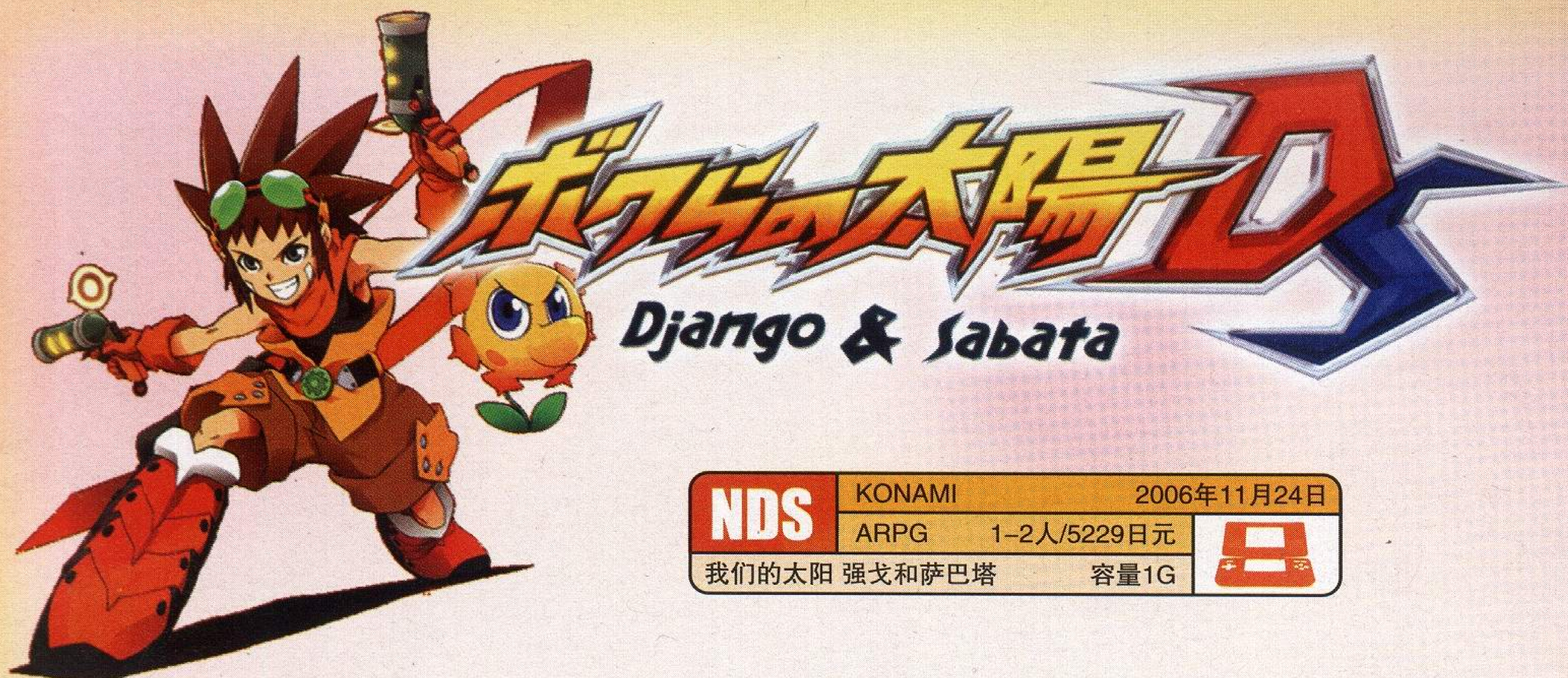


世界崩溃前

1、碳坑都市（ナルシエ）
2、费加罗城（フィガロ）
3、费加罗洞穴（费加罗の洞窟）
4、费加罗南（サウスフィガロ）
5、哥斯山（コルツの山）
6、帝国军阵地（帝国军阵地）
7、多马城（ドマ）
8、迷幻森林（迷いの森）
9、哈伦瀑布（バレンの滝）
10、兽之原（兽ヶ原）
11、莫布里兹村（モブリズの村）
12、三日月山（三日月山）
13、尼吉亚港（港町ニケア）
14、克利顿村（コ　リンゲンの村）
15、沙沙镇（ゾゾ）
16、夏多鲁镇（ジドール）
17、欧裴拉剧院（オペラ剧场）
18、帝国首都维克多（帝国首都ベクタ）
19、封魔壁监视所（封魔壁监视所）
20、封魔壁洞穴（封魔壁の洞窟）
21、阿尔布格（アルブルグの町）
22、魔导之村（サマサの村）
23、三角岛洞穴（三角岛の洞窟）

世界崩溃后

1、祖拉镇（ツエンの町）
2、莫布里兹村（モブリズの村）
3、尼吉亚港（港町ニケア）
4、费加罗南（サウスフィガロ）
5、费加罗洞穴（费加罗の洞窟）
6、费加罗城（フィガロ）
7、克利顿村（コーリンゲンの村）
8、妲丽露的墓地（ダリルの墓）
9、马拉塔镇（マランダ）
10、夏多鲁镇（ジドール）
11、沙沙镇（ゾゾ）
12、兽之原（兽ヶ原）
13、兽之原洞窟（兽ヶ原の洞窟）
14、竞技场（龙の首コロシアム）
15、魔导之塔（狂信者の塔）
16、凤凰洞窟（フェニックスの洞窟）
17、三角岛（三角岛）
18、杰夫卡之塔（瓦砾の塔）



温故而知新——我们的太阳系列回顾

GBA作为一款非常成功的掌机，其千余款游戏可谓浩瀚。但是以初期的热门RPG《黄金太阳》来看，依旧是传统游戏为主，而且《黄金太阳》属于特殊情况在初期热门起来的作品，之后便没有后话了。要找到一个如CAPCOM《逆转裁判》那样具有突破性质、并且口碑很好还算热销、最后一直延续到现在的大热门主机NDS上的游戏并不容易。不过KONAMI有一款还是得到了广大玩家的肯定，那就是和《黄金的太阳》并称“GBA双日出”（笑）的《我们的太阳》。

制作了《合金装备》系列的著名游戏制作人小岛秀夫在2003年7月17日让广大玩家看到了他在掌机上的超前理念的大作《我们的太阳》。这款结合了太阳光的游戏，在当年夏天受到了玩家的欢迎，系列作乃是白金殿堂的常客。孔子曰：“温故而知新”，在我们开始体验这个系列最新作之前，让我们回顾一下过去。

●《我们的太阳》2003年7日17日

就是这款游戏让我们第一次接触了另类的“太阳传感器”，并且还运用了时钟系统，成为第一款需要依赖外部环境的游戏。对于这个超前的设计思路，很多人都觉得很有趣，游戏在玩家中的口碑也很好。虽然这个新创意很不错，但是太阳光作为游戏主要能源的地位太过重要，主要武器就是需要阳光能源的阳光枪，所以很多玩家为了寻找阳光绞尽脑汁。白天怕阴天下雨，阳光能量不够；晚上没有阳光，甚至有人提出用验钞机的紫外线光来玩，后来又传说长时间照射会得皮肤癌，真是让玩家们万般无奈。而且流程上基本就是主角为中心不断重复打BOSS，净化后再打的循环，玩久了未免有些单调。

●《续·我们的太阳》2004年7月22日

时隔一年之后，《我们的太阳》续作再次降临GBA。这次主人公一开始就被夺走了太阳枪，所以在很长一段时间里不再需要阳光了。即使后期得回太阳枪，其作用也大不如前作，对阳光的依赖大幅下降。虽然这样其实让游戏变得更加变通，更易于上手，趣味也并不见得降低，但是还是受到了一定的批评。本作故事登场的敌我方人物都大幅增加，更加丰富了游戏的内容，笔者认为这一点才是最大的进化，降低了后期的单调重复的打BOSS的操作。另外本作可以和《洛克人EXE》联动,这也让人颇为意外。

●《新·我们的太阳》2005年7月27日

本作是GBA后期强打作品，时值NDS进入稳定的时期，小岛秀夫还是将本作坚定地在GBA上发售了，于是本作成为了GBA最后的ARPG大作，该作再次继承传统在当年暑假登场。本次武器系统再次进化，太阳枪又回到了主要的位置，第一作的配件和透镜也都彻底回归，但是其他武器有很大程度上的弱化。本作新出现的当一定条件下发动的太阳变身和黑暗变身成为战斗主力，往往能给予BOSS极大伤害。本作在剧情上还引入了多分支结局，把结局交给大家把握。最后再说联动，跨厂商联动再次出现，而且联动跨平台到了DS的《洛克人EXE5》，参与成分也越来越大，莫非两个厂商之间……

最后继承了前三作光荣传统的最新作《我们的太阳DS》，这次改为冬天发售，这次就让我们开始新的冒险吧。

第一章 黑暗剑士

◆狩猎之馆 前庭

在边境之街阿库纳的酒馆内，萨巴塔和奈罗出现，他们决定前往狩猎之馆，游戏开始了教学。开始要按Y键让挥动萨巴塔挥动黑暗剑，可以3连斩，就拿开始的两个黄金色的史莱姆当靶子，不过要小心史莱姆跳过来攻击自己。

之后进入门口，敌人分别是两个蝙蝠、两个红色怪物和两个黄金色的史莱姆，很轻松就能打败它们。然后在黄色牌子处调查能得到冲刺的方法，冲刺就是连打同一方向，但是会消耗月光能量槽，而且如果在冲刺中被攻击伤害会变为两倍。

前进到下一个版面会发现宝箱，打开宝箱的方法是在宝箱上按A。继续前进会遇到一个奇怪的女人，她似乎也是来这里救人的，并且要求萨巴塔的帮助。她自我介绍叫比迪，是阿库纳工会的枪士。萨巴塔上前破坏了阻挡木箱，比迪非常不高兴，认为会被发现，但是萨巴塔根本不理睬她，两人看来非常紧张，大家只是互相利用而已。

继续前进，破坏有些地方的木箱后面就会有宝箱，敌人蜘蛛会拉网，碰到要左右连打才能挣脱。右上的路有个蓝色的东西阻挡，只能现走左边。如果升级的话记得加奖励点。



进入左边后会进行盾教学，盾有防御值，被攻击会消耗，消耗完后会很长一段时间不能防御，回复防御值的办法就是等待后自动回复。前面的敌人在被消灭后会爆炸，击破后需要立即离开。之后的场景会有铁门落下，只有打败全部敌人才会打开。之后又有个黄色的提示点，提示玩家用剑打开开关。

前面有个四个狮子喷火的地方，中间是个陷阱，会出现4个红色怪物，不要冲进去，要在外面解决它们。后面有个绿色的石头可以打出无限的回复生命的东西，再前进就是BOSS战了。

BOSS基美拉

进入后又见到比迪，比迪建议萨巴塔另外找出口，可是萨巴塔还是毫不理会比迪，直接与守门的基美拉开战。它有3种攻击方式：



1、扑过来撕咬。这一招在扑过来时身体会发光并且作出体式，这个时候最好使用盾防御，然后它会因为受到冲击昏迷，这时就是进攻的最好时机。

2、蝎子的尾巴。蝎子的尾巴出招比较快，发动前尾巴会摆动，不要太贪图攻击，看到摆动就回避。

3、吐出火球。这一招基本没有威胁，因为喷射方向仅有4个，不是运气很不好应该不会被打中。

很轻松就可以击败这个上手用的BOSS。

◆狩猎之馆 馆内

进入后奈罗开始成为星灵兽可以装备，可以赋予武器暗属性。在这里因为月光无法射入，所以能量一直无法恢复。进入后先走左边的入口，进入后会进行变身教学。继续前进就有恢复能量的天窗了，在天窗按A迅速恢复能量。

继续前进注意拿着斧头的石像，他们是会进行攻击的，后面喷火的机关。继续前进又遇到了比迪，这个房间里关押着被边境伯抓来的村民，必须要有钥匙才能打开牢门。但是萨巴塔再次拒绝比迪的帮助终于激怒了比迪，她狠狠地留下一句“再也不会求你了”就走掉了。

继续前进就会来到BOSS房间前，记录后去战斗吧！

BOSS边境伯

一进去就看到比迪败在边境伯前，太阳枪对他的棺材披风没有效果，因为他的披风寄宿了火之精灵兽。比迪拼死得到了牢门的钥匙，但是却处境危险，这时萨巴塔挡在比迪前，让这女孩感动了一阵。但是萨巴塔说：“你的太阳枪根本没有威力，只是假的。”又让比迪恼火起来。萨巴塔让比迪去救人，自己留下来对付边境伯。

边境伯战斗开始后变成红色的骑士，但是招数不多，被砍时僵直十分长，可谓非常弱小，很轻松就能击败，有自信的人就尝试无伤获胜吧。先看看怎么对付这些招式吧：

1、火焰冲刺。他端起骑士枪进行冲刺，身

边会出现爆破效果，这一招是他最强的招数，不要靠近，慢慢跟着他就行。

2、弩箭直接射击。看到他使用弩的话，完全不用理会，直接近身猛砍，弩箭无法伤害到近距离的主角。

3、弩箭对天射击。对天射击后会从天而降，这个时候就移动躲避，躲避3次后就可以去砍边境伯了。

战胜后会进入宇宙飞机战，完全要依赖触摸屏来移动和攻击敌人，感觉似乎有些多此一举……

第二章 见习铳士

主角更换，强哥终于登场了。之后有个会员来报告公会被袭击就死了。强戈的目的是通知其他人员行动。

进入迷宫后太阳枪还不能用，只能躲避敌人，按X键配合十字键可以观察前方。把全员找到后就可以出去了。在外面看到了一位女孩受到怪物的攻击，但是根本无法使用太阳枪的强戈无能为力，这时有个神秘的声音说："你的希望是什么？"强戈回答："我想帮助那孩子！"

强戈突然感受到了力量，他使用太阳枪击败了怪物救出了女孩。得救的女孩以身相……不，只是给了个道具而已，谁让她家是开道具店的呢（笑）？

当女孩走了，星灵兽才出来提醒强戈那个女孩一个人很危险，于是赶紧追赶上去。使用太阳枪要注意用R键进行锁定，不然比较难操控瞄准。前进中小心有个火山会不断喷发攻击玩家的火焰，尽量沿着墙边走。

前进不久敌人BOSS出现，但是以强戈的实力现在还不是对手，还好有公会的阿凯这两个领导人出现，他们掩护强戈逃走。



之后又有任务，还是和所有公会会员对话，让他们赶紧逃走。前进道路上并没有什么难点不久就来到BOSS战前，补给后出发吧！

BOSS基美拉

这回的基美拉跟上一只的合成生物不一样而已，不过难度倒是比第一只要强一些，不过如果变身的话，一次就可以干掉它。来看招式列表：

1、突进。比上一只的突进速度快了很多，距离也很远，要注意举盾防御，不然会受到不少伤害。

2、蛇头尾巴。这个和上一只是一样的。

3、羊头吐毒气。羊头吐出来的毒气是扩散开，被击中有一定几率会中毒。



4、蛇头吐毒液。蛇头吐的毒液比较难躲，因为射程很广，速度也不慢，如果因为贪心而站在原地射击的话被打中的几率很高，一样会让主角中毒。

战胜后比迪回来了，她得知有人为了帮他殿后而留下后，决定去看看情况，让强戈和其他人到"老地方"会合。

第三章 剑与枪

心中担心殿后的阿凯两人的强戈正想去找他们，撞到了已经回来的比迪。比迪在下水道发现了他们的眼镜，很可能他们被引诱进没有阳光的下水道，中了敌人的陷阱。强戈想去找他们，但是被比迪阻止，因为在下水道太阳枪根本无法发挥威力。

这时比迪看到了也呆在酒馆的萨巴塔。比迪成功用激将法让萨巴塔决定去救阿凯两人，强哥也跟去了。比迪送给强戈她的太阳铳，是一把火箭炮，射速较慢，但是威力比强戈的太阳枪大，打BOSS的时候可以使用。

◆旧街道　地下水路

迷宫中有些地方的开关需要强哥用枪打开，爱丽丝出现提示打击木乃伊可以使得天气变化成沙漠，能让沼泽干涸。右边地图的门需要红色的钥匙才能打开。钥匙在左上的地图，有个冰属性的机关，必须用火焰属性才能打开，打开后就能拿到红色门的钥匙。

下一个版面中先用强哥打开机关，然后上面有个移动的平台要小心，是会掉下去的，一旦掉下去就GAME OVER，必须花100块钱重来。后面有种蜥蜴敌人拿着流星锤，比较难对付，用萨巴塔的话不要连砍，会被反击，最好就是等它掷出流星锤后再攻击。另外还会出现毒蜘蛛，被它们攻击或者接触它们都有大几率中毒，

中毒后只要移动屏幕就会模糊，还好它们都很大几率掉落解毒药。继续前进就会来到BOSS处。

BOSS爱德嘉&巴吉尼亚

强戈追问这对兄妹阿凯他们到那里去了，兄妹告诉他已经把人送去了某个地方做试验，够狠毒，之后开打。

这两兄妹看上去很强，实际的确很强。注意开红色机器的哥哥不怕子弹，一切子弹都会被弹开；开绿色机器的妹妹不怕刀刃，一切刀刃伤害无效。那么来分析一下招数：

1、两人都会用的百裂拳脚。这一招伤害很大，而且出招没有明显提示，速度很快，如果被打中要左右摇晃摆脱，不然会受到很大伤害。

2、直接冲撞。两个人冲撞有些不一样，妹妹的冲撞是用尾巴扫一下，有个缓冲动作，看清楚就轻易躲避。哥哥的冲撞判定直接在前方，攻击力也很强，比较有威胁。

3、间接冲撞。当有一个作为主要行动者出现，另一个消失的时候就要注意不在画面内那位敌人，它会在一定的时候以飞撞玩家的方式登场，而且冲撞威力比直接冲撞还要大！



两兄妹难度很高，最好找准一个打，推荐用萨巴塔主力攻击开红机器的哥哥，妹妹就不注意回避，不要攻击她了。首先我们在他身边绕等待他出招，出百裂拳，就用冲刺绕到背后3连斩；如果如果出冲撞就回避开还是冲到背后3连斩，因为攻击背后第一下威力是正面的3倍左右。这段时间会有妹妹干扰或者只有妹妹在场，注意回避就好，不要费力去攻击妹妹。

击败其中一个以后，他们就会合体，招数还是前3招，但是威力变大许多，不过这时特殊装甲已经不在了，用任何一位主角战斗都可以，感觉起来比两个人的时候好对付不少。如果能够变身的话，就直接变，一次就能干掉这个强大的怪物。

随后进入飞机时间，这次可以多使用两个星灵兽，强戈的光之星灵兽可以连射子弹，非常适合用来对付BOSS；火之星灵兽发射出的子弹会爆炸，对付杂鱼很合适。但是飞机战斗没有评价，杂鱼战根本不打也没有关系。

净化完毕后一次可以获得两个星灵兽，也算是对之前的战斗物有所值了。

第四章 战斗的理由

◆桑塔.塞西利亚车站

两人来到车站，光之星灵兽提议回避无益的战斗，但是萨巴塔根本不理会，我行我素地继续前进，强戈也不得不跟着。迷宫没什么难度，但是敌人强化了很多，以前流星锤蜥蜴人到处都是，而且还出现了一种石头人，被它们发现后，就会旋转起来撞向主角，一旦被纠缠上不死也残废。对付这两种敌人的最好办法就是在被发现以前在背后猛砍数刀，迅速消灭它们。还有一种幽灵，十分讨厌，会偷窃玩家道具，之后还会隐身，如果不打倒的话，道具就回不来了。

前进到一个场景发现有太阳枪战斗的痕迹。前进后发现凯被3名蜥蜴人围攻，需要打败3名蜥蜴人救出他。救出后，凯说另外一人还被关押着，并且送给强戈一把双枪，枪名“忍者”，射速很快，但是威力很低，不大派得上用场。

之后会有一个游戏，这里有一段很长的道路不能战斗，敌人有侦察机器人，一旦被侦察机器人发现，就会开始发出警报，如果被抓住就会开始倒数10秒，10秒内没有摆脱就GAME OVER。多利用X＋十字键来观察侦察机器人的动向，避开前进，在没有警报的情况下到达底端打击开关就可以通过。

如果还是觉得难的话，可以试一下下面这个邪道办法：首先不管被不被发现，先往下冲，然后让下面大部分侦察机器人来抓你，慢慢把他们引诱到上部，之后一口气冲下去，一直等到警报解除，然后打击开关。这个办法也是需要一定运气的。

之后发生剧情，另外一名同志被双角的公爵带走了。萨巴塔终于见到了寻找了很久的双角公爵，他们之间有着很深的恩怨。萨巴塔要砍公爵，可是公爵并不接受挑战，而是说在黑暗城等待萨巴塔。之后前进BOSS战。

BOSS三只蜥蜴人

这个不能算BOSS，只是比较难的杂鱼要在限制时间内击破，限制时间为1分钟、根



本不必担心，时间充足得很。其它的就按照一般对付蜥蜴人的战术来和它们打吧，应该能轻松获胜，如果觉得麻烦，直接变身，秒杀它们就好。

◆武装列车 内部

进入后就是餐车，体力完全恢复，此外还有个老年的犬人商人，可以补给东西。之后是连续的强制战斗。

第一节车厢是红色怪物配合紫色的猪头怪，这种配合还是比较有威胁的，猪头怪攻击力极大，不要轻易被它的铁棒抡到。



第二节是一群红色的怪物，比起第一节车厢难度低很多，此外还有补HP的月灵虫。

第三节敌人是拿剑的骷髅怪，注意在打它僵直后它会使用剑冲刺，左右回避就可以躲过，这节车厢同样有月灵虫。

第四节车厢走到中间的平台就可以上车顶。之后进入强风区域。

第五节车厢强风区域开始逆风，逆风对战斗很不利，跑到顺风的位置再战斗。

第六节左右炮台会移动，最好先消灭一边的炮台，然后利用掩体前进。

第七节有紫色的猪，因为逆风，更容易被打中了，不注意一下站位会被反击。

第八节车厢是补给点，之后就是BOSS战了。

BOSS男爵

男爵召唤出一台巨型机械，这个机器的动力源泉就是被俘虏的阿内斯托。这个BOSS并不是很难，只是打起来需要有耐心，我们还是来分析战斗方式：

1、双臂吐出不同的火焰。这台机器有双臂，金色是光属性，黑色是暗属性，一只在吐火焰的时候另一只就在防御，只有用相克的属性打就能产生僵直，这时可以趁机攻击，但是只能打一轮，不要贪图，不然就会受到爪臂的攻击。

2、头部发射扩散子弹。这个躲避比较困难，子弹间范围很小，如果距离没拉远就很难回避，这时建议用盾防御。

3、冲撞。这个攻击力很大，出招前会有明显提示，这时迅速向后加速跑来回避，如果没跑起来会被背后撞到，一半HP就没有了。

这个BOSS就是攻击上时间比较少，需要耐心，不然会很吃亏，如果希望顺利一些，那就直接变身，几乎一次就可以击败它。击败后救出阿内斯托。之后是飞机战，这次飞机战最后的BOSS有点强度，给点简单介绍：

1、双臂飞拳。很好回避，回避后继续攻击。

2、横踢。横踢有很大预备动作，这时只要飞到右上角就安全了。

3、双翼合并后发射导弹。双翼合并后攻击不起效果，专心回避。

4、天上落下光束。这招在第3招后必定出现，注意在光束间隙中别动。

胜利后得到阿内斯托的太阳火焰喷射器，对付多数敌人时十分管用。

在地下水路有个红色的方块，现在可以打破它进入地下遗迹。这里敌人不强，但是谜题很多。中间有个难点是一列水管上有两个蜥蜴人，这种情况战斗不是被打死就是被打下水管即死。两个办法：一、把它们引诱到外面再战斗，不过第2只比较难引诱；二、用萨巴塔的变身打败他们通过，一定要萨巴塔的，强戈的不行。

之后是一个冰面世界，这里踏出一步就会滑过去，并不难，前进一段路后就能得到萨巴塔的镰刀了。镰刀威力很大，可以作为主力武器使用。

第五章 星之统治者

◆新市街

这里的怪物都很强，特别是火狗，一个火焰大半HP就不见了。此外还有吐毒的怪物，这里的任务是找到右边房间的女性，会得到纸袋。然后把东西送到入口不远男子处，然后再回去找女性，就会得到介绍信，就可以去门番那里，门番是女性的哥哥，他让我们去拿首轮，这酒是A级市民证。拿取很简单，就是回避3个石像怪。

继续前进，之后有个难点还是在于石像怪，要把石像怪吸引上来，然后站在机关上引诱他过来停留在那里，然后一口气冲过闸门，这有些难度。

BOSS猪

所有猪的小兵的集合……这个居然是BOSS……太无聊了，变身后用全体攻击全灭就行了，没有什么技巧可言。

◆黑暗城

这里有4个房间，需要把相应的谜题解开才行。

右下房间：把天气变成亚寒带气候，然后用滑翔机飞过去即可。

左下房间：把天气换成沙漠气候，就能走过沼泽区域。

右上房间：切换成冰雪天气，谜题是走冰面，注意斜线移位即可。

左上房间：比较简单，不需要换天气就可以通过。

之后见到一只白猫，它带来一只小BOSS，这个小BOSS冰火属性，并且会切换。我们只需要切换属性进行攻击就可以轻松胜利，不然变身也行，总的来说是非常简单的BOSS。之后继续前进，谜题比之前还要简单，拿取三把钥匙就可以了。之后再次见到白猫，它还是带了小BOSS来，不过这次是风与地的属性，其他和上一只一样。

之后剧情让萨巴塔和强戈分开，这里就稍微有点难度了。倒不是谜题有多难，两人配合解开谜题，最后踩到机关上就行，切换主角是SELECT键。但是因为本作萨巴塔比强戈好用不少，所以大部分玩家应该都喜欢用萨巴塔，这里问题就来了，强戈很弱的话根本无法战斗，但是后面必须让强戈面对小BOSS，看来必须之前练级才行！之后见到男爵，BOSS战。

BOSS公爵

公爵的实力还是很强的，一出来就进入合体形态，老规矩分析战斗方式：

1、暗属性飞刀。这一招算是比较好回避的招数了，威力也还可以，如果用盾防御可以把飞刀反弹回去。

2、分身成很多蝙蝠。这一招是我们攻击的最佳时机，用萨巴塔的大镰刀来回地抡吧！可以给公爵很大伤害。

3、屏幕漆黑后俯冲攻击。这一招攻击力极强，特别是背后被攻击的话更是危险，防御都不行，盾会被一次破坏掉，不要留在原地，多进行跑动来回避，注意他冲击的方向。

当公爵身边产生力场后看准颜色用相克属性击破，这时就是攻击的时机！公爵很强，HP一半以后招数开始混合使用并且威力强化，这时完全可以利用变身通过，有了变身系统，感觉BOSS战斗比后面的杂鱼战斗还要轻松些啊……

第六章 太阳之东 月亮之西

终于迎来最后一关，敌人杂鱼的战斗力提高到了最高等级，难度不低。注意进入之后就再也不能出来了，买好必要的回复道具，把所有钱用来升级好用的武器，才能进入，不然一旦失败只有重来。

开始是一连串强制战斗，尽量不要用变身通过，实在不行就使用强戈的变身，萨巴塔的变身比较强力，适合对付BOSS。之后一段感人的剧情，在公会全员付出生命的努力下，主角终于来到最终BOSS前。

BOSSポリドリ

终于来到最终BOSS跟前。不愧是最终BOSS，实力果然非常强大，它的招数不仅威力强劲，花样也是最多的。我们还是先来分析一下它的招数：

1、地面突出尖刺。尖刺是横向移动的，而且出现以前地面会有波动，不要防御，以冲刺为第一回避优先，跟着尖刺后面移动就可回避。此外还有另一个在自身周围出现尖刺，这个没有规律，还是看清脚下是否有异样。

2、光束攻击。这个也分两种，一种是4方向发射，然后自身转动，这时只要跟着转动就可以。另外一种是V字形的照射，比较难回避。

3、吐出液体。这个也还是有两种，绿色液体不可防御，而且会中毒，只有白色可以防御，而且反弹可能。

4、变身为过去各种BOSS。这个招数花样最多，变身后使用过去出现过的各种攻击，这种情况就看看各位过去打BOSS时的水平如何了，看到熟悉的招数，回避后反击应该不是什么难事。

最终BOSS攻击力极强，如果等级不够很可能打不过去，推荐使用萨巴塔，并且稍微强化一下HP。攻击的最好时机是它释放光束的过程中，趁机给予其重创，剩下的就是看技术过不过关了。

胜利之后进入比较无聊的飞机战，BOSS的第二形态，招数有以下：

1、直线激光，绕圈回避。

2、光环。停留在光环中间回避。

3、陨石攻击。看准就可以回避。

击破第二形态后会有第三形态，更加无聊，请不断的点击触摸屏即可战胜。随后迎来大结局，游戏到此结束。



全任务指南

1 旅の准备

任务要点：接受任务后，到神父那里购买ポーション和しろのちず1，然后回来对话。

报酬：やもりのしっぽ（魔道器）

2 音速のパンチ

任务要点：到烟雾之街的肉店（挂着肉的地方），用拳头或拳套类的打击系武器攻击肉，就可以得到ミンチ。

报酬：マッハパンチ（武器）

3 さばくのだいぼうれい

任务要点：到热砂の墓所，地图上最右边呈阶梯状的最后一个房间中，消灭所有的No.28ゴースト后就会出现No.47だいぼうれい，消灭后完成任务。

报酬：せいしょ（副武器）

4 阶段の守护者

任务要点：在服从の大阶段那里打倒10个No.53スラントガーダー。

报酬：ウィップスキル2（魔道器）

5 旋回の奥义

任务要点：在幽灵面前成功输入→↓←→+Y。

报酬：スピニングアーツ（魔道器）

6 疾风の奥义

任务要点：在幽灵面前连续成功输入3次→↓←→+Y。

报酬：ソニックアタック（副武器）

7 幻の鸟の王をさがせ

任务要点：到消ぇ去りし都，地图最上层，左数第2个场景中，随机会出现No.99ドードーどり。注意一旦发现你，就会逃跑，而且速度还很快，消灭后可以完成任务。

报酬：レアリング（饰物 道具出现几率上升）

8 咒いに打ち胜て

任务要点：以诅咒的状态去见幽灵，如果觉得来不及回去，可以直接带上ドクロのゆびわ（在No.118身上掉落）直接变成诅咒状态。

报酬：アンカースリング（饰物）

9 圣母像の泪

任务要点：在愚者之国地图左下位置调查圣母像。

报酬：せいすい（副武器）

10 炸裂の奥义

任务要点：在幽灵前成功输入↑←↓→+Y。

报酬：マーシャルアーツ（魔导器）

11 神圣なる姿

任务要点：得到シスターフード、シスターローブ、シスターシューズ后给女主角装备上，然后和幽灵对话。这三件装备分别在服从の大阶段和烟雾の街获得，请仔细寻找隐藏房间。
报酬：ヒール（回复魔法）

12 幸运の数字
任务要点：身上金钱最后3位是777时和幽灵对话。
报酬：ライズLUK（魔法）

13 精神力の锻炼1
任务要点：MP过少的时候和幽灵说话。在他那里把MP耗光就行了。
报酬：MPMAXUP

14 精神力の锻炼2
任务要点：得到ビンぞこメガネ后和幽灵对话。ビンぞこメガネ在烟雾の街获得。
报酬：MPMAXUP

15 传说のヤリ
任务要点：得到副武器ジャベリン后，将它练到MASTER后和幽灵对话。ジャベリン在No.30アーマーナイト身上打落。
报酬：アルカードスピア（武器）

16 精神力の锻炼3
任务要点：INT在100以上时和幽灵对话，可以靠装备的提升值。
报酬：MPMAXUP

17 恶魔の巢窟
任务要点：地图完成率在888%以上时和幽灵对话，在城门场景下面会有新道路，进去后可以到达新的画中，那里都是类似BOSS RUSH的战斗。
报酬：新地图——恶魔の巢窟

18 グールキングを倒せ
任务要点：在魔の13番街一个都是No.85グール的场景中，消灭所有的グール后，No.119グールキング就会出现。
报酬：セイラムリング（饰物）

19 无欲となれ
任务要点：身上的钱是0的时候和幽灵对话。
报酬：ミリオネアリング（饰物）

20 A级ハンター
任务要点：杀敌数在1500以上时和幽灵对话。
报酬：ロイヤルソード（武器）

21 精神力の锻炼4
任务要点：MND在100以上时和幽灵对话，可以靠装备的提升值。
报酬：MPMAXUP

22 S级ハンター
任务要点：杀敌数在3000以上时和幽灵对话。
报酬：アンデッドキラー（武器）

23 ギャンブラー
任务要点：得到スペードのA、ダイアのA、ハートのA、クラブのA、ジョーカー这5张扑克牌后和幽灵对话。スペードのA在No.111サッカーボーイ身上，在消え去りし都中可以打到；ダイアのA在No.40コッペリア，在愚者の国中可以打到；ハートのA在No.107ニュクス身上，在魔の13番街可以打到；クラブのA在No.70トレント身上，在黄昏の森可以打到；ジョーカー在No.39キラークラウン身上，在愚者の国可以打到。
报酬：ギャンブラーのメガネ（头防具）

24 时计の针
任务要点：NDS时钟到12点时和幽灵对话。可以用直接调NDS时钟的方法。
报酬：タイムスティール（魔法）

25 毒をもつて毒を制す
任务要点：得到かびパン、ベニテングダケ、ロングソード后和幽灵对话。かびパン可以在黄昏の森拣到，ベニテングダケ在黄昏の森中No.68モールドコープス身上可以打掉。ロングソード在烟雾の街获得。
报酬：アサシンブレード（武器）

26 体力增强1
任务要点：在黄昏の森中打No.67ビーハイブ掉落，就是蜂巢。
报酬：HPMAXUP

27 体力增强2
任务要点：得到あつぎりステーキ后和幽灵对话。在冥界学舍可获得，打No.93ゴルゴン也可以掉落，ゴルゴン在烧け堕ちた乐园和消え去りし都中都可以打到。
报酬：HPMAXUP

28 孤独な演奏会
任务要点：接到任务后，在冥界学舍有钢琴的音乐教室中等待。
报酬：ちくおんき（阅览用物品）

29 体力增强3
任务要点：收集5种蛋糕。
报酬：HPMAXUP

30 十字架の祈り
任务要点：在魔の13番街中在十字架处按上键。
报酬：クロス（副武器）

31 体力增强4
任务要点：CON在100以上时和幽灵对话。
报酬：HPMAXUP

32 失われたページ
任务要点：得到本のきれはし1、本のきれはし2后和幽灵对话。本のきれはし1、本のきれはし2

在恶魔的巢窟中，打到最底层就可以收集齐了。
报酬：しん・ぶぐじてん（女主角武器）

33 百战练磨

任务要点：打倒100种以上的敌人。
报酬：ルーンリング（饰物）

34 圣なる力の熟练者なれ

任务要点：将クロス、せいすい、せいしょ三种副武器练到MASTER。
报酬：グランドクロス（合体必杀）

35 オールマイティ

任务要点：男主角得到所有副武器。
报酬：ステラソード（武器）

36 大贤者

任务要点：女主角得到所有魔法。
报酬：スピードスター（饰物）

37 ゲーゴスにとどめを刺せ

任务要点：女主角装备はくしの书，给ゲーゴス最后一击。はくしの书在神父那里有卖，ゲーゴス在恶魔的巢窟中，HP一共3800，算好伤害量，装备上各种提高攻击力的装备攻击它。
报酬：コキュートス（魔法）

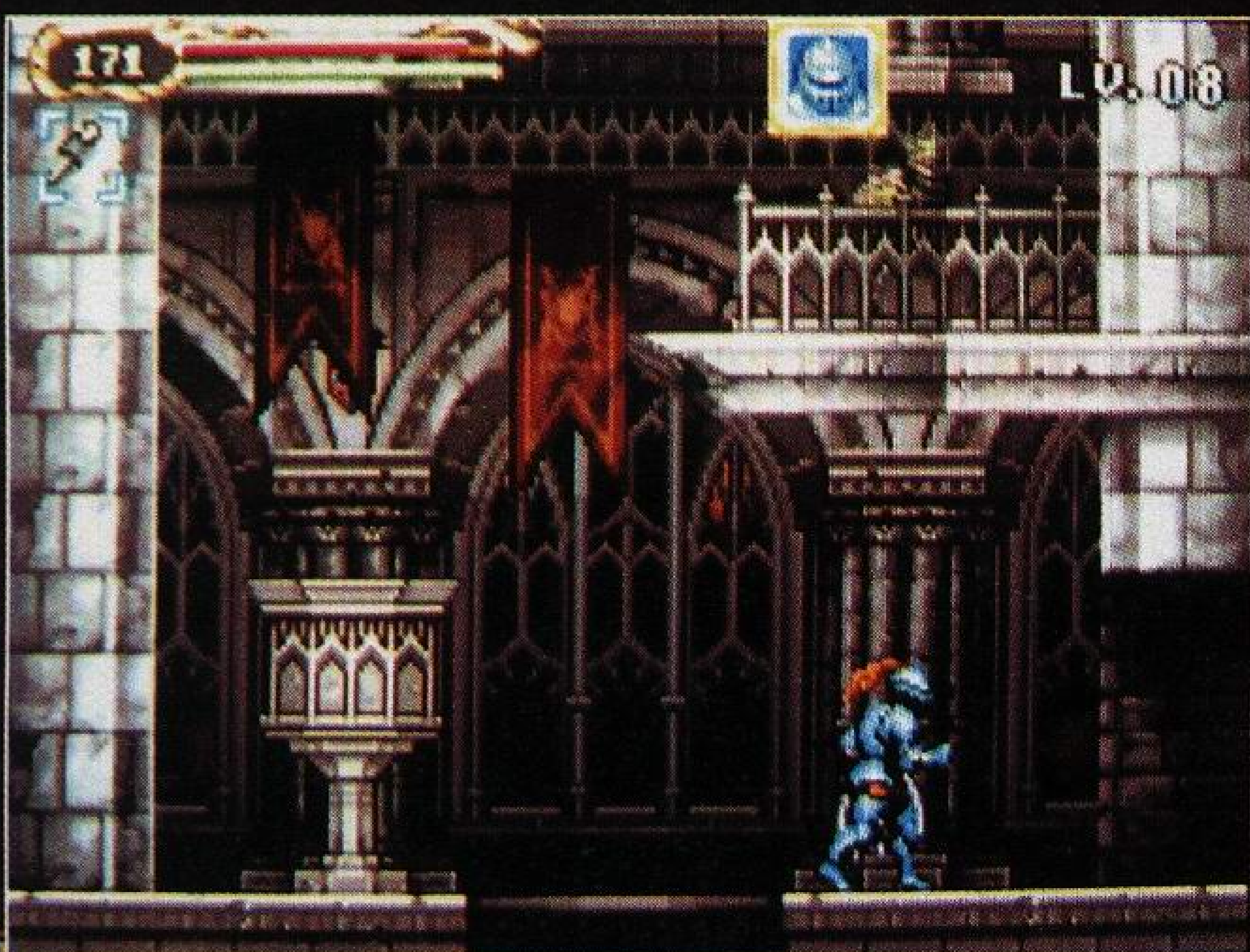
隐藏要素·续

◆神秘的第7人

完美通关一次后，可以开启RICHITER和SISITER模式，得到的人物不仅可以在故事模式中使用，还可以在无线联机（非WIFI）BOSS RUSH中使用，但在选人画面中，可以看到最后还有一个人的空位，之前有很多说法，比较多的说法是埃里克·里卡多，但却不是他。

这位神秘的第7人实际上是穿旧型装甲的蓝色斧兵，玩过月下的朋友对这家伙肯定不陌生，穿上那斧兵铠甲后的搞笑动作至今还能记得。下面说一下出现方法。

在乔纳森和夏洛特的故事模式中，消灭掉1000个这种蓝甲斧兵，GOODEND通关后就多出了OLD AXE ARMOR模式。如果已经打通，也达成了GOODEND，只要消灭1000个后存档就可以出现了。斧兵的声音是乔纳森的，出招和理希特、玛丽亚的一些招式一样，都是指令式输入的，副武器是飞斧和替身人偶。



刷斧兵的最佳场所是在魔の13番街的一个场景中，有3个斧兵，守在右边的出口可以每次用连锁闪电刷到2个，虽然刷不到3个，但反复进出的效率还是很高的。MP的补充问题可以带上增加红心出现率的饰物（在No.99身上掉落），出口附近就是灯台，带上饰物后打坏灯台掉的是大红心。

◆美版声音

在GAME START的标题上，按住L键进入游戏，游戏中所有语音都会变成英语。

此外，在声音模式的标题上L键进入，试听的语音也都会变成英语。

◆最终合体必杀

打穿恶魔の巢窟后，可以得到夏洛特和乔纳森的最终合体必杀技。使用后的效果是召唤贝尔蒙特家的5个人，每人带着马赛克，做出挥鞭的动作攻击敌人，效果相当没气势，成为了本人最不喜欢的合体必杀。

◆混沌戒指

在GBA的《晓月》和DS的《苍月》中很霸道的戒指，作用是高速回复MP。这个戒指在本作中依然存在。当你完成了埃里克那里所有的任务后，走出埃里克的房间，相信你不会看不到。混沌戒指是不会记录在图鉴中的。

◆HARD MODE奖励

打通LV50 MAX的HARD模式后可以得到ビックバイパー。

打通LV25 MAX的HARD模式后可以得到ツインビー。

打通HARD模式后可以得到コナミマン。

这三个得到的东西究竟是什么，还是请自己去看吧，相信很多玩家都熟悉的。

小细节

◆DS休眠

在盖上DS休眠时，会听到一个类似关上宝箱的声音。

◆邪恶的吸尘器

不得不说，吸尘器是邪恶的。本作中虽然使用不了吸尘器的能力，但是移动到拿吸尘器的女仆身边会被吸住。

◆骷髅是这样“炼”成的

使用带火焰属性的攻击或者圣水攻击丧尸后，

丧尸身上会被烧掉，因此变成了骷髅。

◆是骑士道还是色鬼？

在烟雾之街的一些场景中经常能看到穿着西洋式衣服的胖子，见到男士的时候会拿出西洋剑攻击。见到女士的时候会拿出玫瑰花，同时头上还会冒出大心。但是，在你使用斧兵的时候，他却对斧兵拿出了玫瑰花，从声音判断，斧兵铠甲里的肯定是乔纳森。难道说，他无法判断对方性别的时候，都优先作为女士对待？真不知道他这样到底是骑士道精神，还是色鬼。

◆此者&彼者

将纸飞机这个副武器练满后，可以看到随机出现的此者和彼者，这两位在Q版沙罗曼蛇中登场，当时就是乘坐着纸飞机，这个可以说是再现了。

◆POSE

使用乔纳森、夏洛特、玛丽亚时，按住上键一段时间后，这3个角色会摆出一个POSE出来。其中夏洛特在教父的房间摆POSE还会引发一段对话来。

◆掉落几率

装备上ギャンブラーのメガネ后，在怪物图鉴中以星星表示的掉落率就会变成数字表示，乔纳森和夏洛特中只要有一个人装备着，就可以进行查看，卸下的话就会恢复成星星。看了这些掉落率真是吓人啊。

◆容易被忽视的敌人

收集图鉴中，经常有些容易被忽视的敌人，以下几个就是在收集过程中不容易收集到的敌人。

No.17スカル・バーテンダー：在烟雾之街的隐藏房间内。

No.18ワイト：在刚进入恶魔城不久，一个不断出丧尸的地方，消灭所有丧尸后就会出现。特点是行走速度快，身上是紫色。

No.29レッドスケルトン：红骷髅用一般武器是打不死的，只能打倒，这样不能记录在图鉴中。打死它的办法，一个是用专对不死系的鞭子，另外一个就是用来净化的魔法，不过后者太慢，也太浪费，还是用鞭子吧。

No.71レッドアックスアーマー：和红骷髅的打法是一样的。

No.99ドードーどり：在消え去りし都地图最上层左数第2个场景中，随机会出现。

No.104マンドラゴラ：在冥界学舍一开始的几个场景中可以见到，要打死它才可以得到它的图鉴，自爆不算。

No.119グールキング：魔の13番街一个场景中，消灭所有的グール后，グールキング就会出现。

No.121アイアンゴーレム：恶魔的巣窟中。

No.128チュパカブラ：恶魔的巣窟中。

No.129アムドゥシアス：恶魔的巣窟中。



BUG技



◆报酬无限，骗钱！

每次完成里卡多交给的任务后，都要去他那里领取报酬。在领取报酬提示XXXX入手时，不要按A键确认，直接按START键。再和里卡多对话发现任务还是没给报酬时候的颜色，而看自己的道具栏中已经有了那个道具，这就说明成功了。用此法可以无限获得道具，在教父那里骗取大量金钱。

推荐刷钱用的任务——幻の鸟の王をさがせ。这个任务容易完成，而且物品掉落率提高的戒指应该有复数个比较好，戒指一个卖50000，刷起来很快的。

此外，要注意的是，HP和MP的最大值提升是有上限的，不要费力气去刷了。

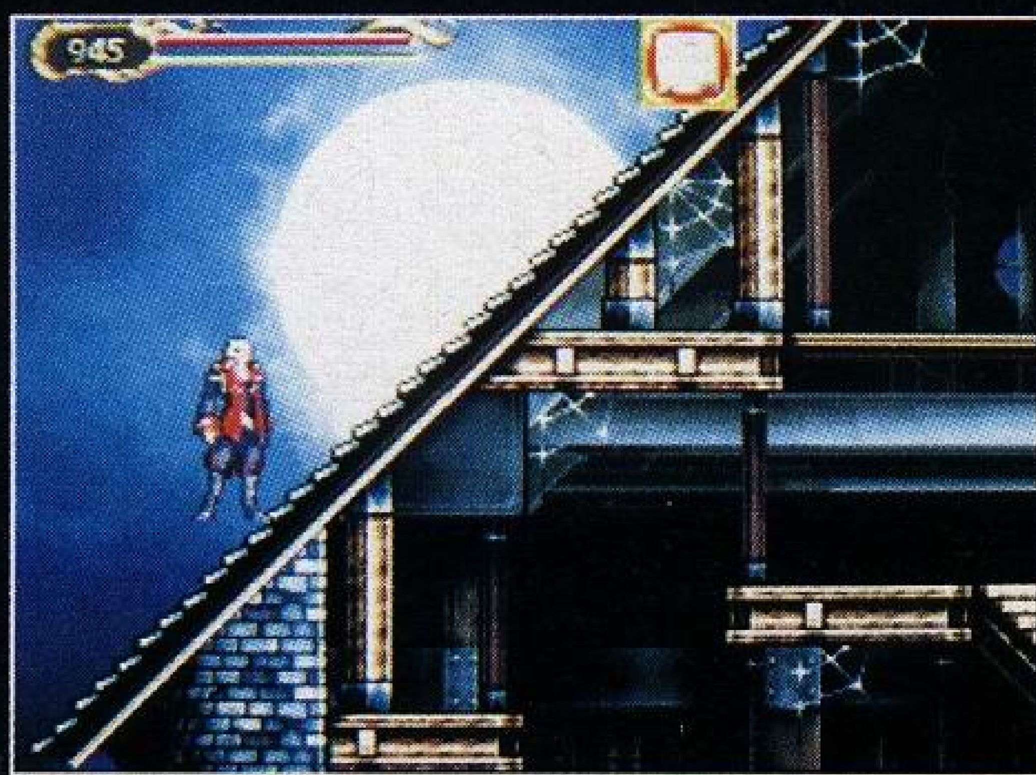
◆新存档继承

首先要有一个通关的档，然后要有一个空档。将光标移动到通关档的蝙蝠图标上，按确认后会出现模式选择，然后出现选择等级限制的时候按B退出。再将光标移动到空档上开始游戏。乔纳森模式中和选择蝙蝠所继承的是一样的，不过是一个新存档。理西特模式和姐妹中继承已经提升的HP/MP最大值，以及地图的完成度。

◆玛丽亚模式

说是玛丽亚模式，实际上只是个BUG。先用夏洛特存档记录，然后用上面继承存档的方法选择斧兵模式继承后，使用的实际上不是斧兵，而是玛丽亚单人。

◆出城BUG



先做准备工作，夏洛特装备变青蛙的魔法，乔纳森装备ソニックアタック。找一个倾斜屋顶的地方。以图中的地方为例，按R键让夏洛特使用青蛙魔法，在乔纳森变成青蛙瞬间使用ソニックアタック，时间掌握合适的话就会出去。如果掌握不好这个时间，就连打上键、Y键、R键吧，总会有一定几率出去的……

出城后，即使一直向左边走，也会停留在当前画面中，而且不会增加地图完成度。地图上走回原地的时候，会看不到角色。

ACG小站

本期主题



——八十年代的经典

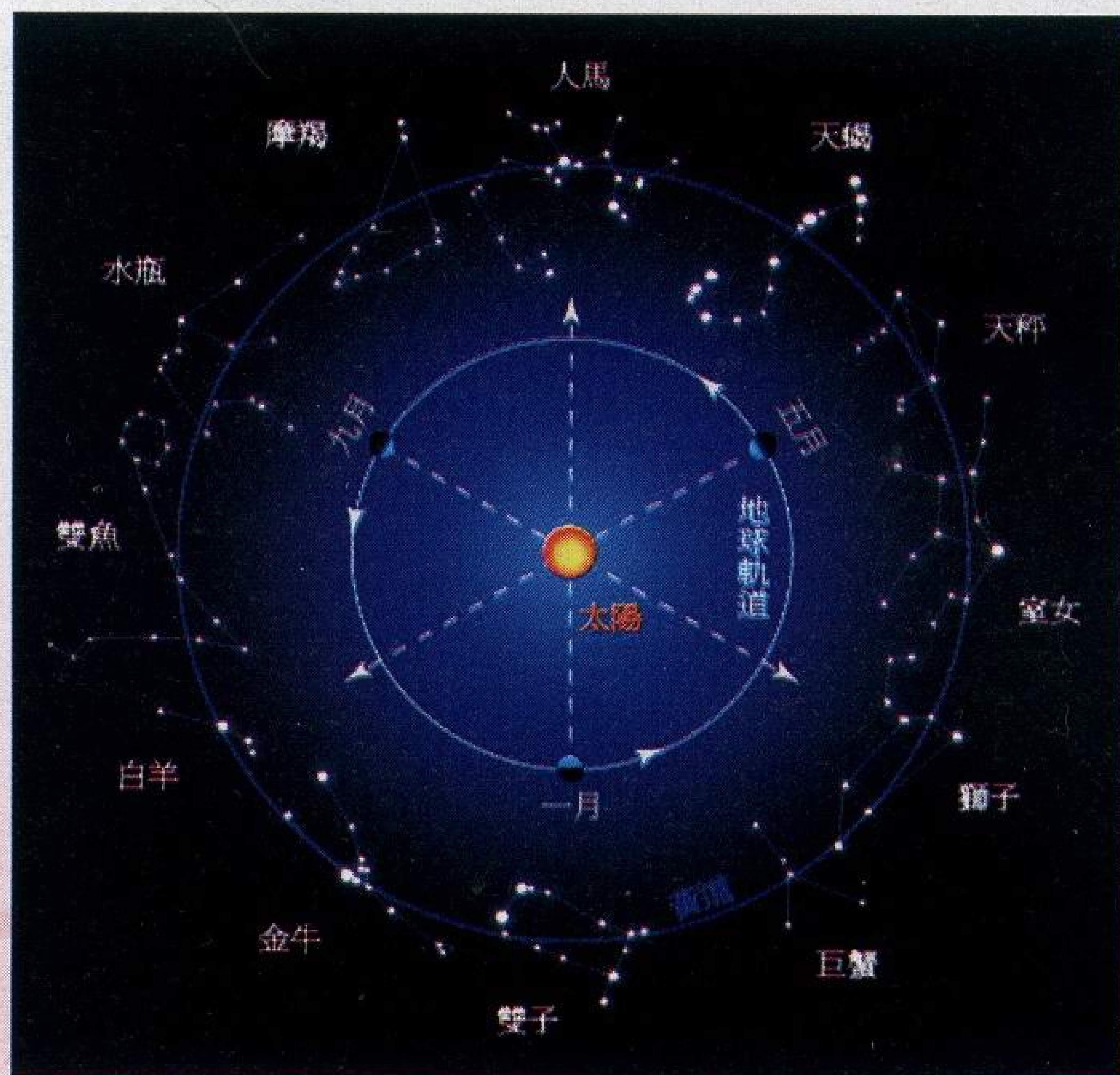


重新介绍一下我自己：暗凌，职业是炼金术师，正打算参加国家炼金术师的考试；喜欢的食物是牛奶和各种好吃的水果，西瓜葡萄梨橙子柚子香蕉等等统统都喜欢；爱好是游戏和动漫，最喜欢的游戏类型是SRPG和PUZ，最喜欢的动漫是……太多了，数不过来，其实我是杂食类，看过的动漫全都喜欢。PG的ACG小站由我担任站长，希望各位能够喜欢哟！

对八十年代出生的人——也就是我们全体小编来说，曾经最有影响力的动漫作品是什么呢？也许有一部分同龄人马上就想到了，是《圣斗士星矢》，大家上小学的时候，《圣斗士星矢》是电视台热播的动画，每天晚上都一定会有无数人等候在电视机前，看过很多次的OP动画仍然百看不厌，第二天和同学们的聊天话题必定是青铜圣斗士们的战斗又有了什么新进展，大街小巷里玩耍的孩子们时不时会突然喊一声“天马流星拳”。

当时我所在的城市很少有出租和出售漫画的专门商店，因此一直没有机会看《圣斗士星矢》的漫画，更不用说能玩到GB版的那款游戏了。某次在动新看到AKIRA大人收藏了《冥界篇之十二宫篇》的DVD，就借了回去看了又看，重新体验了一次当年看《圣斗士星矢》动画的感动。小时候看动画什么也不懂，只关心星矢他们又跟谁战斗了，谁用什么方式打败了对手，现在则更加注意对决以外的其它东西，接下来要说的一些内容，不许笑我火星。

雅典娜女神的圣斗士一共有多少个呢？答案是88个，为什么不多不少是88个，那是因为每个圣斗士都对应着一个星座，在地球的南北半球上空，天文学家正式命名的星座共有88个，一般称之为全天八十八个星座，这是在1930年国际天文联会上确立的。这些星座的名称包括了14个人名，9种鸟类，2种昆虫，29种水陆动物，还有一些神话与传说中的异兽和一些无生命的物体。在这八十八个星座当中，北半球的我们只能看到其中的一部分，其它的一些星座是永远不会升上地平线的，必须在赤道以南的地方才可以看到。



↑在地球上不同的月份里可以分别观测到黄道十二星座。

黄金十二宫这个说法的由来，跟天文学的黄道十二星座有关，让我从头说起。夜晚仰望星空的时候，能看到天上的星星就好像处于一个球形的球面上，实际上我们看到的是星星在一个巨大球面上的投影，这个球体是为了便于天文学观测而假想出来的，被称之为天球，天球的半径无限大，而地球就处于天球的球心位置上。地球环绕

太阳公转的轨道所处的平面就是黄道面，黄道面无限延伸与天球相交的圆就是黄道，黄道两边的一条带上分布着的十二个星座就是黄道十二座了。熟悉占星的人想必能倒背如流，黄道十二座分别是白羊座（牧羊座）、金牛座、双子座、巨蟹座、狮子座、处女座、天秤座、天蝎座、射手座（人马座）、摩羯座（山羊座）、水瓶座(宝瓶座）、双鱼座。刚才说地球处于天球的球心位置，那么以地球为参照点的话，太阳就是在黄道上自西向东运行的，每一年环绕天球一周。古巴比伦人经过长期观测定出了黄道，并将黄道分成了12段，太阳每个月都在黄道上运行一段，在神话故事中太阳神阿波罗驾驶着黄金马车，他所休息的地方应该是黄金的宫殿，因此黄道上的12段就成了十二宫。



↑太阳神阿波罗驾驶着黄金马车驶过天空。

为什么黄金十二宫的第一宫是白羊宫呢？那是因为在公元2000年之前，每年3月21日前后太阳进入白羊宫，这个时候正好是春分——一年的开始，所以十二宫的第一宫就被定为白羊宫了。顺带说一下，由于太阳和月球的引力作用，地球的自转轴不是固定指向不变的，这种现象就是岁差，岁差的周期大约是25800年，由于岁差的存在，公元2000年之后，每年的春分时节太阳进入的是双鱼宫而不是白羊宫。

关于黄道十二星座的命名，都跟希腊神话有关，基本都是根据众神之父宙斯和他的儿女们之间的故事产生的，其中处女座的传说是我个人比较喜欢的。宙斯的姐姐德墨特尔是掌管农业的女神，她有一个漂亮的女儿名叫普希芬妮，普希芬妮是春天的灿烂女神，她走过的地方都会开满娇艳的花。某天普希芬妮在西西里岛时，冥王哈迪斯对她一见钟情，于是哈迪斯驾着马车将她带回了冥界。德墨特尔失去心爱的女儿后，大地一片荒芜，于是宙斯与哈迪斯交涉让他把普希芬妮送回地面，哈迪斯答应每年让普希芬妮有半年时间和母亲相聚。每当普希芬妮来到德墨特尔身边时，大地上迎来欣欣向荣的春季和夏季，当她回到冥界时，大地上迎来万物凋零的秋季和冬季。以前在参观希腊文化展览的时候，展品中就有描绘这个故事的，义务讲解员向参观的人绘声绘色的讲解过。

有多少人知道黄道十二星座的英文名字呢？白羊座Aries，金牛座Taurus，双子座Gemini，巨蟹座Cancer，狮子座Leo，处女座Virgo，天秤座Libra，天蝎座Scorpio，射手座Sagittarius，摩羯座Capricorn，水瓶座Aquarius，双鱼座Pisces，其中除了Cancer这个单词之外，其余都是特指星座的专有名词哦。

阿赖耶识是什么意思呢？佛法的唯识学中有八识，分别是眼、耳、鼻、舌、身、意、末那、阿赖耶，前五识用于认识具体对象，意思用于认识抽象概念，末那识是意识的根本，属于潜意识的范围，但它执着自我，便成为一切众生自私自利的根源。阿赖耶识也叫藏识，是一切善恶种子寄托的所在，你可以说它是第八识，但是不可以说它是第八感。

最后来个群体Cosplay吧，cos对象当然是青铜五小强了：岚枫写FF剧情小说动辄上万字，居然还没有写到虚脱吐血，依旧活蹦乱跳，显然是cos星矢的不二人选；翔武经常剑走偏锋，在特定的情况下表现惊人，跟宿命脱衣男紫龙有一定的共性；月莺对“萌”有着无比的执念，动不动就挂在嘴边，会让人联想起冰河；暗凌属于实力平庸的家伙，不过像瞬一样拥有最强召唤技，能召唤像一辉一样深藏不露的剑纹大哥。



↑处女座星图，实际上星座的形状和名字并不是很相似，只是古人将其假想为女性形象而已。

《圣斗士星矢》TV版片头曲《天马座幻想》

日文	中文
抱きしめた 心の小宇宙	紧紧拥抱 心灵的小宇宙
热く燃やせ 奇迹を起こせ	热情燃烧 创造奇迹
伤ついたままじゃいないと	不能就这样受着伤
誓いあった 遥かな银河	互相发誓过的 遥远的银河
ペガサス幻想 そうさ梦だけは	天马座的幻想 只有梦
谁も夺えない 心の翼だから	谁也夺不走 因为是心灵的翅膀
圣斗士星矢 少年はみんな	圣斗士星矢 少年都是
圣斗士星矢 明日の勇者	圣斗士星矢 明天的勇士
圣斗士星矢 ペカサスのように	圣斗士星矢 就像天马座
圣斗士星矢 今こそはばたけ	圣斗士星矢 现在就展开羽翼
どこまでも 辉く空に	无限闪烁的天空中
おまえだけも星座をめざせ	向着只属于你的星座
その日まで 负けられないさ	那一在为止 决不能输
命赌けて挑んだバトル	拼命地挑战
ペカサス幻想 谁もが梦见る	天马座幻想 谁都在梦想
自由という翼广げ 驱けてゆけ	展开自由的翅膀 翱翔吧
圣斗士星矢 少年はみんな	圣斗士星矢 少年都是
圣斗士星矢 孤独な战士	圣斗士星矢 孤独的战士
圣斗士星矢 ペカサスのように	圣斗士星矢 就像天马座
圣斗士星矢 今こそはばたけ	圣斗士星矢 现在就展开羽翼

黄金圣斗士人气排名

排名	圣斗士	排名	圣斗士
1	天秤座 童虎	7	天蝎座 米罗
2	水瓶座 卡妙	8	狮子座 艾奥里亚
3	处女座 沙加	9	双鱼座 阿布罗迪
4	牧羊座 穆	10	巨蟹座 迪斯马斯克
5	双子座 撒加	11	摩羯座 修罗
6	射手座 艾俄洛斯	12	金牛座 亚尔迪

各位fans不要着急，这是人气排行榜，不是实力排行榜，不然沙加这个最接近神的男人怎么也比卡妙的位置靠前啊。再看看排在最后的三个人，可以总结出人气度和外表美形度是大有关系的，不知道下面这些MM版黄金圣斗士里各位最喜欢谁呢？



小站留言板

关于动漫的各种正式的感人的有趣的恶搞的想法和说法都可以在这里发表，欢迎大家通过回函卡和电子邮件来留言！

史上最强中文翻唱版《天马座幻想》歌词

灿烂的星空 传说中美丽的梦
有执着 有感动 多少伤与痛
吹来的微风 轻轻扬起的尘土
看我们圣斗士 再次踏上征途
雅典娜手下最厉害的圣斗士是青铜
什么白银啊黄金啊的圣斗士中看不中用
星矢啊 永远不会倒下
紫龙啊 总把眼睛弄瞎 哦耶
冰河啊 你不要再想妈妈
阿瞬啊 一辉啊 是亲哥儿俩

小注：多语翻唱版《天马座幻想》曾经在编辑部流行一时，英语版与日语版一样听起来非常热血，西班牙语版充满浪漫色彩，听到最后居然来了个完全篡改歌词的中文版，结果听过的小编都笑喷了。光看歌词绝对无法体会到完整的恶搞，翻唱者那很有颓废感的声音才是点睛之笔，有兴趣的人可以找来听一听哟，友情提示——听的时候千万不要喝水吃东西。

打败黄金圣斗士的方法

当对手是黄金圣斗士的时候，只出同一招是没有用的，既然如此，那就准备100招吧！从第一招开始出到第一百招，如果不能打败黄金圣斗士的话，就重新再从第一招开始。什么？你说对付黄金圣斗士用同一招是没有用的？你确定对方能在接完你一百招之后还能记住你的第一招是什么吗？你真的确定吗？

十大经典对决场面

飞舞的沙罗花——沙加VS撒加、修罗、卡妙
金色生命的撞击——黄金圣斗士VS叹息之墙
无限的重逢——童虎VS史昂
最后的道歉——撒加VS星矢、一辉、紫龙、冰河、瞬
勇气的宣言——加隆VS米诺斯、艾亚歌斯、拉达曼迪斯
不死鸟的愤怒——一辉VS沙加
光明前的爆发——星矢、冰河、瞬、紫龙、雅典娜VS哈迪斯
冰冷中胜似火焰的温暖——卡妙VS冰河
正义的勋章——紫龙VS修罗
北冰洋的暖流——冰河VS艾尔扎克

圣斗士语录

花开花落，再灿烂的星光也会消失，这个地球太阳和银河系，就连这个大宇宙也会有消灭的时候。人的一生与这些相比，简直就像是刹那间的事。在刹那间，人诞生了，爱谁？恨谁？喜悦与悲伤，欢笑与流泪，战斗和受伤，最后都要归入死的永眠。——沙加

圣斗士的优劣并不全取决于圣衣，最重要的是能够燃烧自己的小宇宙使之爆炸的人就能够获胜！——穆先生

生命是只有一次的。也正因此，它才会发放出无比宝贵的光芒。——童虎

没有希望，生存就失去了意义。希望是任何时候都不能放弃的。不要丧失信心，要努力奋斗！要突破任何恶劣环境的困难……然后产生希望！——星矢

绝不放弃希望，努力向前进；哪怕地狱门后边的道路充满荆棘和苦难！——瞬

奋战通常是要付出代价的，这并不是为了眼前的胜利，而是为了未来……——紫龙

梦不一定是指不可能。懂得梦是不可能实现的时候，已经是到了人生的终点。——冰河

如果伤害了敌人也算是罪过的话，等清除了世上的一切邪恶，再接受神的裁决吧！在这之前只有战斗！——加隆

不杀一只小虫，不折一枝花，这样度过一生的人实在没有。人不是神，所以不管是那么善良的人也会无意间做点坏事。这就是生活。为了生活只能这么做。——雅典娜

为了雅典娜，为了大地的爱和正义，难道不值得舍弃圣斗士的名誉吗？！——撒加

很多人都犯过的某个错误

仙女座的瞬到底是男是女？现在我们都知道他是男性，因为女圣斗士都戴着面具，不过当年看动画的时候，有很多人都把瞬当成过女性，这其中也包括暗凌一个（瀑布汗）。

命运之夜来了之歌

首先不得不说明一下的是，在写这篇文章的时候，我多少是有点按捺不住激动的心情的。

由于顾虑到《掌机迷》的“全年龄”向，每每在写文章的时候都不免要撇除个人情感，坚持走“健康向上、朝气蓬勃”的路线（著子：说这话的时候，你牙不疼么?），然而能坦然地将“エロ”大作搬上台面，这不仅是绫小路的一小步，更将是《掌机迷》的一大步！

相信我，《掌机迷》离变成十八禁杂志的日子不远了！（著子：大白天的，能先别做梦么?）

文/绫小路义行



作为同人游戏爱好者，相信没有人会不晓得TYPE-MOON的大名的。这个最初仅仅只是以发行同人游戏为目的的团体，在原创游戏《月姬》大获成功之后，正式组建成了商业公司，并开始了商业化的游戏运作，而其公司化之后所推出的游戏第一作，便是鼎鼎大名的《Fate/stay night》。

既然前身是同人游戏制作团队，那么理所当然会出现在游戏中的，将是被当成是卖点的大量十八禁情节，何况单从游戏名的直译“菲特，今晚留下来”（某魔法变身美少女动画的女主角二号在哭泣呀!），便多少就能嗅出一些潜藏在游戏里的暧昧气息。然而就像当初《月姬》系列大获成功一样，在《Fate/stay night》获得了玩家的一致好评之后，似乎所有的赞美都来自于剧情的跌宕起伏和角色的出色塑造。（花了无数心血在那画OOXX插图的制作人员号啕大哭……）



于是应无数玩家的要求，《Fate/stay night》被删除了十八禁的内容，以真正“健康向上、朝气蓬勃”的传奇活剧形式改编为动画播放，并君临PS2和PSP，甚至连毫不相干的DS市场也被它搅了个局。

因此，从旧PC游戏年代走过来的家长们如果不经意间发现自己刚上小学的孩子正在津津有味地跟园艺工人套乱关于《Fate/stay night》的话题，你根本不用担心他们之间将会爆发出日后多么令人头疼的社会问题——因为他们在聊的，根本就是两种不同的东西。

说到“圣杯”这东西，在历史上存在得多少有点不明不白。

只知道它是耶稣曾用过的东西，因为沾染了灵气，这喝水的器皿也就顿时身价百倍起来。

然而似乎沾染过灵气的，也只有这么一个杯子，传说得到圣杯的人可以心想事成长生不老——可惜那些被耶稣“临幸”过的马桶夜壶，从来也没传出哪个会不停往外喷黄金的传说来。

我们只需要知道TYPE-MOON只是想找一个借口来引出这么一段故事罢了，就算把圣杯换成葫芦兄弟的紫葫芦或者观音菩萨的羊脂玉净瓶都没什么关系，反正当剧情里出现了所谓的容器和黑影时，这“圣杯”的概念也早就跟耶稣没了什么关系——不然你以为那些英雄啊

半神啊大打出手都是为了什么？至少不会是为了黄金马桶吧？

卫宫士郎一直都很清楚他的父亲并不是他的亲生父亲——当然，这并不代表剧情就要朝着探讨人文伦理的方向发展了（“呀！妈妈快住手，那是爸爸不能杀！”“…………”），尽管动画版只挑选了FATE线的一部分内容来改编，却也相对比较客观而全面地将游戏的世界观描述得清晰透彻。

外表只是个普通高中生的士郎，其实连他自己都很清楚自己绝对不普通，就像他名字所昭显的“卫宫是狼”的深层含义一样，在后宫大军杀到之前，他还会私底下隐藏起所掌握的初等魔术，假借水电工的名义帮人修修桌子摆弄PS3什么的（呜……我也想摆弄PS3！）。然而好奇心永远都是只会杀猫不会杀狸猫的（剧透：刘嘉玲其实没有死！），当他开始跟班上那些只知道对着远坂凛想入非非的男同学有了不同的兴趣的时候，远坂凛却自己找上门来了。



故事就这么正式开始了，原本冰冷高贵的大小姐，其实私底下是个会念咒语放冷箭的巫婆，到了危机关头更是宝石撒得稀里哗啦，这败家的攻击手段让人看得着实心痛。然而乱入的角色大多是要做炮灰的，好在士郎一出场就有“主角系是不死系的另一个变种”的名号护身，所以即使在被神秘角色LANCE一枪戳穿心窝后，居然还能仰仗着远坂凛的低等治愈魔法再次复活，并重新回到“假借水电工的名义帮人修修桌子摆弄Wii什么的”生活中去（唬……人家也好想摆弄Wii！）。直到第二次遇到LANCE而再度被紧追不放的时候（看吧！他们两个就是有缘！同人女们明摆着是无辜的！），士郎无意中召唤出了最优秀的Servant，一身正气的模样分明炫耀着“主角系是不死系的另一个变种，而且还对圣属性免疫呀”的无赖能力。

好吧，对远坂凛抱有期待的同学们可以暂时不用再研究她大小姐的黑色长筒袜为什么战斗时总不抽丝了，因为SABER的到来宣告着女主角正式移权，而士郎小强也将追寻星矢的脚步，顽强不屈地将“捅我吧，不推倒全部女生之前我是死不掉的”之路发扬光大下去。



SABER就是亚瑟王的这一设定，多少有点意味暧昧的气息。这种完全推翻历史的感觉，就好像是对于坚守着历史课本不放的老古董们迎面扇了一个耳光，大声地宣布“亚瑟王不是GAY，而是LESBIAN呀”！（是好孩子就不要翻英文字典！）然而TYPE-MOON毕竟还是TYPE-MOON，无中生有地把个圣杯战争描述得确有其事一般不说，还故意安排男主人配女使魔或者女主人配男使魔这样一个明眼人谁都看得出猫腻的花招——所以当士郎毫无意外地推倒了SABER之后，这卫宫小子强攻亚瑟王的戏码……活生生的还是在搞GAY呀！

好了好了，就此打住，让我们从十八禁的游戏原作中清醒过来，还是回归全年龄的健康向上路线中吧！

传说圣杯的能力是可以满足在战争中最后获得胜利的人的心愿，为此在不同时空中的英灵会应召唤会聚在一起，帮助其主人打败所有对手，借此也能完成自己的心愿。与士郎配SABER相同的是，远坂凛所召唤出来的使魔乃是红衣银发系的酷哥ARCHER——站着也耍酷，坐着也耍酷，就连死都死得那么酷，实在让人不戳穿他的真身是若干年后死去的士郎这一事实不甘心呀！

未来的士郎为了令圣杯战争永远消失，在死后与阿赖耶识订下契约，成为英灵并顺应凛的



召唤降临这个时空。说是二人的羁绊也好，说是未了的情缘也好，这种把态度放端正就能想到士郎有了SABER还念念不忘凛的做法，实在是“吃着碗里的想着锅里的”害虫典范。然而受到“过去的自己”的感染，ARCHER最终还是放弃了要亲手杀死“过去的自己”以终结命运的决定，牺牲自己帮助未能获得全部力量的SABER战胜Berserker。（游戏的三条剧情路线里，ARCHER挂了两次，果然不是主角的话，就算是同一个人的另一个分身，都无法笼罩在“主角不死”的光环里。）

Berserker的真身乃是希腊神话中的大力士普罗米修斯……啊，对不起，那个是没心肝偷圣火的……总之这海克力斯之类名字里必有一个“斯”的希腊名字，就有如“懦夫”一样必定会成为混淆不清俄罗斯人名字一样的让人难以记住。由于其拥有12条命，加上有罗莉控之魂护身，在保护依莉雅的战斗中表现出了英勇的气质。然而罗莉控毕竟是罗莉控，由于其美型程度不高（你何时见过美型的罗莉控了？！），使其早早地就被干将莫邪外加玉女双修一并做掉，依莉雅从此失去使魔，生生地落入了士郎的虎口中……果然“是狼”呀！



既然有依莉雅这个罗莉的存在，为了丰富后宫的多样性，御姐的存在就显得必不可少。间桐樱所背负的苦难是外人无法想象的，身为家族里被人任意摆布的“垃圾”，她不只遭受着哥哥慎二的摧残，更因为天生灵力极强而一再沦为用来召唤圣杯的牺牲品。RIDER原本作为慎二的使魔，一露面就以“御姐+丰满+皮鞭”的造型惊艳了无数男性观众的眼球，虽然在FATE线里被SABER一剑秒杀多少可惜了“她用皮鞭抽打自己，发出愉悦的颤抖”的噱头（其实是在使用宝具），不过在其他剧情线里在成为士郎的后宫之后，反秒黑SABER的业绩还是值得称赞的。之后樱被操控成为杀人凶器，凛不顾



一切地扑上前帮助其苏醒……呃，这剧情终于，百合了……

另外，RIDER的真身是梅杜莎，而绫小路很怕蛇……

葛木宗一郎与CASTER的一段恋情，大约是整个《Fate/stay night》中最趋向于正常的一段。由于原主人品行过于恶劣而一怒出手将其杀掉，CASTER遇见葛一郎乃是在她失去力量即将消失的刹那。随后孤单的二人天雷勾动地火，为了能幸福地在一起而着手安排计划赢得圣杯战争。只是这宗一郎太过无欲无求，近乎和尚般的修行反倒将CASTER这个真身是魔女美狄亚的女人，烘托得更加有血有肉。只不过这CASTER出场不多却始终以斗篷遮住自己的外表，长期以来人气几乎要在七位使魔中成为倒数，却在临死的一刹那将斗篷脱了下来……露出了极度萌极度美的脸……于是，红了！

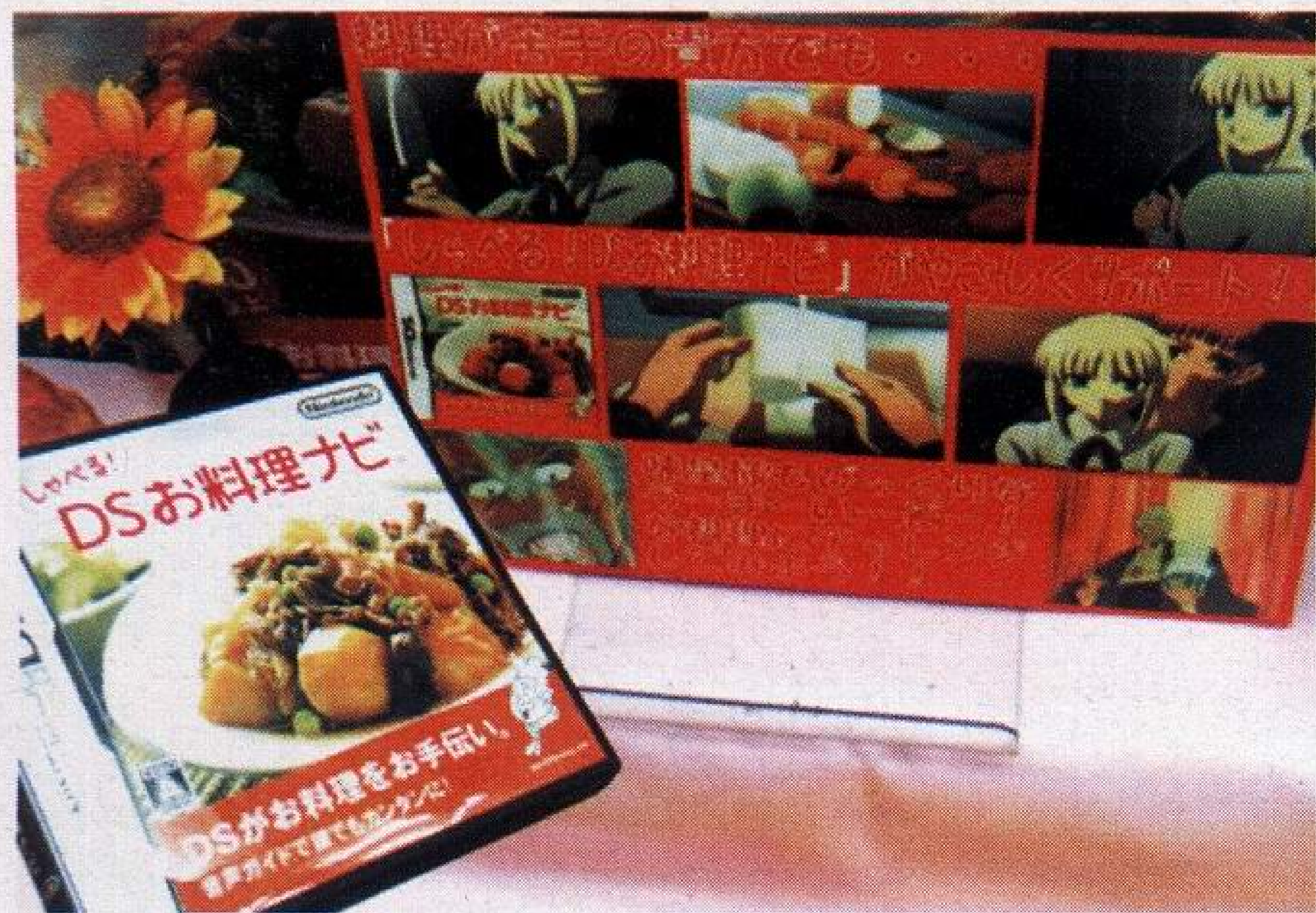
相对于别人“男女搭配，干活不累”的组合模式，拥有LANCER的言峰绮礼多少显得口味有点古怪。由于在上一场圣杯战争中憎恨着卫宫切嗣，因此在这一次的战争中便将复仇的火花燃烧在卫宫士郎身上，这样的设定无论怎么看都是“得不到老子就一定要得到儿子”的咸湿剧情。更何况这家伙的使魔还不只一个男人，黄金ARCHER的登场直接点明了言峰绮礼心理不是一般变态的事实（更过分的是，这两个男宠还会争风吃醋，结果LANCER被黄金ARCHER秒杀挂了……）。他是整场战争里城府最深的一个，也是毫无悬念的最终BOSS，在SABER以宝具“理想乡”加誓约胜利之剑的组合击败了黄金ARCHER，也就是人类史上第一个英雄王吉尔伽美什之后，士郎单挑言峰，在同人女火辣异常的目光中结束了全部的争斗。

这吉尔伽美什也是个败家子，摆阔用的宝具雨比投掷宝石更加来得过分了。尤其是那一身

黄金圣衣似的盔甲，搭配螺旋剑的出招姿势——咦？山羊座修罗您到此有何贵干？！

关于《Fate/stay night》的游戏与动画之间的关系，其实比起其它作品来说要显得更加界限模糊一些。由于本身就是文字AVG游戏，后来改编为动画，接着再改编游戏推出，所以这之间的联系还是需要仔细推敲才能弄明白TYPE-MOON的商业用意。

持剑时英姿勃发的SABER在料理上并不拿手，拿菜刀的架势就跟砍人一样充满了杀气——就因为这么一点剧情里的小插曲，却将《Fate/stay night》与本来并不在开发计划中的DS平台扯上了关系……看看这张古怪的图片吧。



《解说!DS料理指导》是由真正大厨监修的菜单，收录200份以上的料理名目，通过和DS对话手把手教你轻松做出可口的料理，游戏中只要在厨房就能检索到家常菜的食器、食材、费用、烹调时间，多达200种料理的教学细致而简便，再加上加入了做菜时不方便用手而以声控的方式操作的设定，估计不只是SABER，就连妈妈们也会对这款游戏爱不释手。

游戏从料理准备开始一直到结束分成几个步骤，每个步骤都有声音来指导。游戏的最终目标让味皇殿MR对玩家做出的料理说出“好吃!!!”就算过关——在这个时候，我好好的怀念黑起柳亮大叔来做什么？总之，《解说!DS料理指导》实际上和《Fate》并没有什么关系，只是鉴于《Fate》的高人气，某零售商在展示《解说!DS料理指导》时特地制作了这种看板来吸引顾客，这就是“任天堂+TYPE-MOON”这个比《Fate》原作更加传奇的组合在这张照片中出现的原因。

如果说借助动画的人气来给原本不相关的游戏做宣传，是一种不厚道的商业手段的话，那么在去除了十八禁成分并加入大量新情节的PS2版，《Fate/stay night [Realta Nua]》就显得有诚意多了——最重要的是，在发行PS2版的时候还将首次发行PSP版的Fate系游戏！

不过这PSP版的游戏可不是人人都能买到的。PS2版，《Fate/stay night [Realta Nua]》将分为两种版本发售，普通版定价7140日元，只有在EXTRA版本中才会同捆PSP版《Fate/hollow ataraxia》迷你游戏《とびだせ!トラぶる花札道中记》。

这款首次正式登陆掌机的游戏采用了迷你双人对战的模式，将日本传统的花牌以生动逗趣的方式呈现，所有人气角色全部参与其中，而邀请了知名画师重新绘制的角色造型更是极具诱惑力。PSP版与PC版不同之处在于，在角色方面又有更新，新增了田径部的少女三人组：时寺枫、三枝由纪香、冰室钟。使PSP版与PS2版游戏都拥有了新生的活力，无论是老玩家还是新粉丝都绝不能错过。

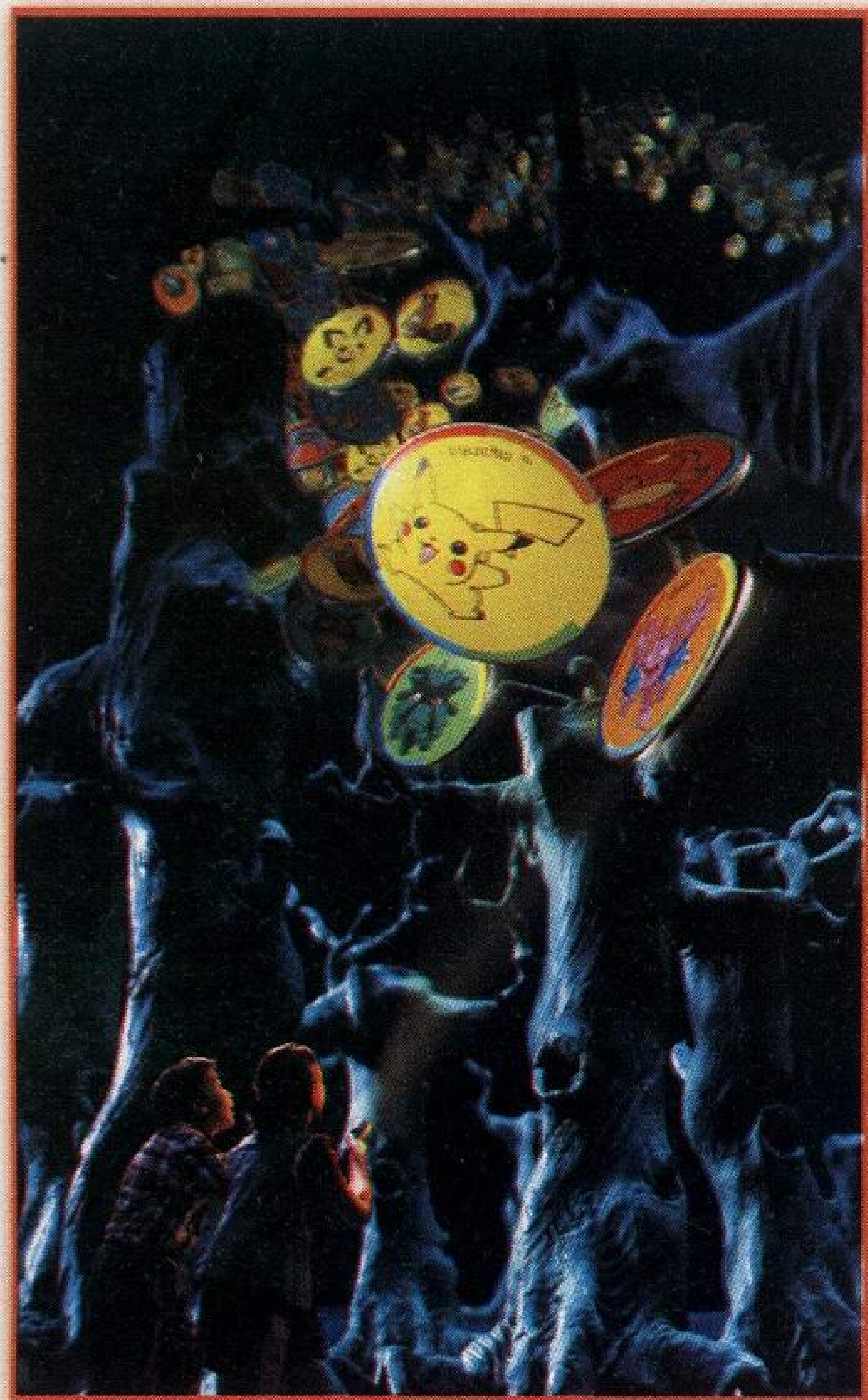
持剑少女的身影在夕阳中渐渐消失不见了。大概还会有人在寻找她的长发，和她的微笑。

英格兰的王者带着她的一丝遗憾回到了属于她的时代，结束了一生的征战后，静静地长眠在妖精的理想乡里。所有英格兰的子民却仍然坚信：等到他们的国家再次遭遇危险的时候，王者必将回归，率领他们一次次地取得胜利。

命运之夜就此落幕，迎来的是充满希望的黎明。隐藏在城市沉默表情背后的传说，大概不会有人晓得——但一定会有传承者会默默地将所发生过的一切都记录下来。

因为，这是我和你，都曾经感同身受过的不朽史诗。





口袋妖怪的黑色档案

在游戏商圈中，《口袋妖怪》似乎一直被当作“成功”的代名词，这款系列累计销量一亿四千万套以上的传说级游戏创下的战绩令无数同业者望洋兴叹。但其实，辉煌的形成注定不会一帆风顺。在巨大成就的背后，必然隐藏着很多难以言表的崎岖坎坷。《口袋妖怪》从1996年辛苦经营至今，遇到的突发问题不计其数。面对这些问题，任天堂和POKEMON公司也并不是每次都能应对自如，“措手不及”的状况非止一次。可以说，“黑色档案”伴随着《口袋妖怪》的每一个发展时期。今天回首《口袋妖怪》的十年历程，我们可以清晰看到一个横跨动漫游领域的超级明星在艰难磨练中逐渐成长的过程。

那么，就让我们一起来回顾一下《口袋妖怪》在这十年中遇到的麻烦事儿吧。

文/菁子

SECRET PROFILE 1

口袋妖怪闪光事件

由于过于出名，这件事现在已经成为动画史上时常被提起的标志性事件了，以前《掌机迷》的相关栏目中也曾经进行过介绍。下面，我们来重新看一下这件事情发生的始末原由。

1997年12月16日（周二）下午18点30分，已经在东京电视台（日本关东主要的民营电视台之一）上映超过半年的《口袋妖怪》动画版第一部开始了第38集《电脑战士3D龙（でんのうせんしポリゴン）》的放映。这一集的内容是主人公小智等人为了解决电脑世界中出现的问题而进入电脑内部，为了表现电子世界的场景，动画制作方使用了让闪光信号进行激烈闪烁的技法。出现强光闪烁的镜头共有25个，闪烁时间均超过1秒以上，并且选用了红蓝交替等色差强烈的效果。这些镜头播出后，日本各地相继出现发病而被送往医院的儿童，病因是电视画面强光闪烁造成的光过敏性发作。据东京电视台后来进行的调查，这次事件共造成大约750名儿童送院治疗，其中135名因症状严重而住院。而当时，《口袋妖怪》在日本关东地区的收视率为16.5%，关西地区收视率为10.4%，日本全国共有345万名4至12岁的儿童看到了有问题的画面。

问题发生之后，这件事立刻成了各家媒体关注的对象。NHK（日本放送协会，日本唯一的国营电视机构）新闻在当晚20点左右就以最快速度对这件事进行了报道，到了第二天，各路媒体蜂拥而上，批评和指责一时鹊起，一些对手电视台更是把它当成了攻击东京电视台和《口袋妖怪》的武器。但值得讽刺的是，由于问题受关注程度太高，各类调查进行得越来越深入，其它电视台的节目中也相继被查出了具有相同危险性的画面。为避免矛头转向，各家电视台逐渐平息了批判的声音。

为了查明原因及制定对策，东京电视台暂时停止了《口袋妖怪》动画版的播放，并向各关联电视台以及日本全国的音像出租店发出了放



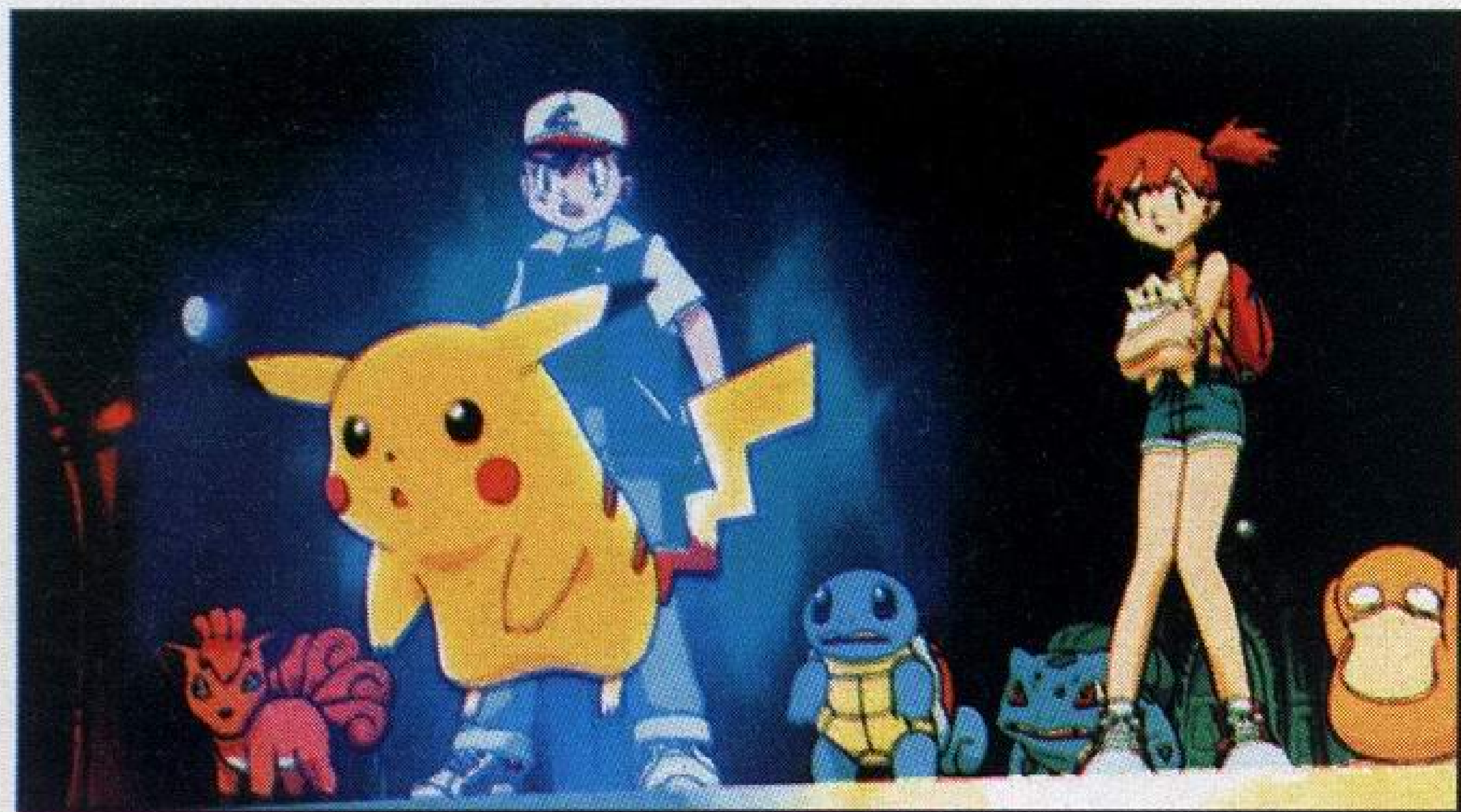


←闪光事件发生后，NHK紧急制作了特别节目进行分析和报道，呼吁各方寻求解决办法。

送自肃的通知。同时，NHK提出了“动画问题检讨计划”，和相关政府部门、民营电视台联盟共同制定了防止相关问题再度发生的对策。1998年以后，东京电视台率先向海外派遣电视审查制度调查团，参考英美等国家制定了严格的动画把关制度，其它电视台也相继采取了类似措施。

虽然发生了严重的事故，《口袋妖怪》的人气却并没有受到打击。《口袋妖怪》停播的几个月间，东京电视台收到的观众意见来信中70%以上都是要求继续播放这部动画的。于是，东京电视台在1998年4月初公开发表了动画光源等效果的最新控制标准，并从4月16日开始继续播放《口袋妖怪》，复播时的收视率为16.2%。

以此事故为契机，动画收视健康问题被提升到了一个新的高度。如今各类动画片头“看电视时请保持室内明亮，并注意收看距离”的提示，就是在这次事件之后才开始普遍出现的。



↑动画中的光源使用与安全收视关系重大，谨慎处理是避免问题的关键。

SECRET PROFILE 2

口袋妖怪同人志事件

“漫画市场（Comic Market）”是每年在日本举行的动漫界著名盛事。这个全世界最大的同人漫画展销会场所位于日本东京国际展示场（Tokyo Bigsight），每年8月和12月末举办两次，8月份的展销通称“夏市”，12月的展销通称“冬市”。和普通的同人展销会不同，“漫画市场”的内容范畴很广，除一般的业余动漫印刷品之外，还有大众音乐、偶像制品、自制服饰、自制硬件、自制玩偶等展示区，甚至还包括宠物、园艺、红茶爱好者们的交流场所，堪称当代业余爱好家们最大的集会之一。1998年到1999年之交，日本发生了一件令所有动漫爱好者都为之关注的事件，其由头就在这个大型展销会上，这就是“口袋妖怪同人志事件”。

1999年1月13日，日本京都警方在福冈县逮捕了一名女性同人志作家，理由是“对任天堂公司《口袋妖怪》的版权侵害”。事情的起因是1998年的“夏市”，任天堂某职员发现了一本展销会上出售的《口袋妖怪》同人漫画，其中涉及色情内容。这名职员当即报告了任天堂本社，本社研究认为，这本有问题的同人志会对《口袋妖怪》的角色战略产生不良影响，于是就依照日本版权法中的“复制权侵害”条例向京都法院提起诉讼。

被告人的居住地在福冈，按照常理，应该由当地警方进行逮捕及讯问，但这一次京都警方却直接奔赴福冈，进行逮捕之后又特地将被告



↑全世界最大的动漫游同人文化集散地“漫画市场”，每年召开时都会引来大批参加者。

小专栏一 什么是“光过敏性发作”？

光过敏性发作（Photosensitive Epilepsy，PSE）是当人的视觉受到光刺激时产生异常反应的一种症状。这种症状是伴随着影像技术的普及而明显化的，是典型的“现代病”。特别是20世纪中期之后，随着各种影视、动画作品的普及，“对眼睛毫不留情的强光刺激”成了诱发光过敏性发作的主要原因。

“口袋妖怪闪光事件”发生后，一些报道将儿童们的症状概括为“光过敏性癫痫”，其实这是不确切的。光过敏性发作与很多原因有关，病理上所说的光过敏性癫痫只是导致出现光过敏性发作症状的其中一种原因，并不是所有出现光过敏性发作的人都患有癫痫。根据调查，动画和游戏画面容易产生较高的投入感，人们的视线经常紧盯着图像，因此这些作品中出现的强光刺激比别的影视作品更容易诱发光过敏性发作。“口袋妖怪闪光事件”之后，各国的游戏及动画制作部门都加强了相关制度的监管，将减少光过敏性发作的危害当成了重要的安全任务。

人押到京都，这种不寻常的动作当即引起了社会上的广泛关注。网络上出现了各种各样的传言，对事件进行猜测和分析的声音比比皆是。任天堂陈述的诉讼理由是“不良内容会对《口袋妖怪》形象造成恶劣影响”，但援引的法律条款却是“复制权侵害”，这在各方引起了很大的争议。很多人都认为，任天堂搬出“版权侵害”来告作者，矛头并不在刊物的内容，而是要打压一切同人创作活动。很多业余漫画作者及团体纷纷表示不满，一时之间甚至在网上形成了反对任天堂的浪潮。任天堂没有想到这件事会造成如此大的负面影响，为避免事态恶化，于不久之后进行了撤诉，京都警方释放了被逮捕的同人作家。根据后来的报道，该同人作家一段时间内被限制了创作活动，后来在2004年的“漫画市场”复出，继续经营从事件前就已经在运作的同人漫画杂志。

以这次事件为契机，任天堂和负责管理《口袋妖怪》形象版权的小学馆出版公司共同制定了“《口袋妖怪》形象二次使用的相关规定”，规范了《口袋妖怪》的形象使用。另一方面，网络上也从此展开了同人创作与原作品版权关系的长期讨论。



↑同人志是动漫同人活动最主要的形式之一，刊物内容产生的思想碰撞常常引起各方注意。



↑《口袋妖怪》形象是重要的版权物，合理的管理是对经营者提出的基本要求。

SECRET PROFILE 3

口袋妖怪受到的宗教批判

《口袋妖怪》不仅在日本国内获得了巨大人气，也在其它国家得到了长足的发展。最初的亮相是1998年的E3展，同年9月7日，电视动画版《口袋妖怪》开始在北美放映，9月28日，《口袋妖怪》美版游戏也正式上市，官方零售价为29美元95美分。为配合地域特色，美版《口袋妖怪》的版本变成了星条旗颜色的《红》和《蓝》，但《蓝》的实际内容相当于日版的《绿》。以北美的活动为开端，《口袋妖怪》的游戏和动画陆续进入各国，英文版《口袋妖怪·皮卡丘》（通称《口袋妖怪·黄》）还因为“销量最快达到百万”而被载入了吉尼斯世界纪录。1999年11月12日，口袋剧场版动画《超梦的反击（Pokemon The First Movie）》在全美3000家剧场公映，票房收入8000万美元，在其它国家合计达到了9100万美元。这部作品的音乐CD首批出货量100万张，并创下全美销售排行榜第8名的纪录。《口袋妖怪》在欧美取得的商业成绩主要源自两点，一是与欧美卡通简单明

小专栏二 《口袋妖怪》幻之第39话

“口袋妖怪闪光事件”发生之后，原定于1997年12月23日播放的《口袋妖怪》第39话《迷唇姐的圣诞节（ルージュラのクリスマス）》被迫中止播出，等1998年4月播出重开时，第39话变成了《皮卡丘之森（ピカチュウのもり）》。于是，第38话预告中出现的《迷唇姐的圣诞节》一时被观众们称作“幻之第39话”。后来，《迷唇姐的圣诞节》作为夏季特别篇播出，在制作影像制品时，这一话也是和短篇集收录在一起的。

《迷唇姐的圣诞节》之所以没有按原定集数播出，是因为这一集的制作是在“口袋妖怪闪光事件”之前完成的，等4月复播时，这一集中表现的冬天景色已经不符合时令，因此换上了事件之后制作的集数代替。至于没有重新将其嵌入正篇的原因，是因为复播后不久，主人公小智的小火龙在剧情中进化成了喷火龙，而《迷唇姐的圣诞节》中小火龙还是原来的样子，再嵌入正篇会使剧情产生混乱。就这样，《迷唇姐的圣诞节》以及另外三话都以相同理由被制作成“番外篇”了。

小专栏三 受“闪光事件”牵连的日本动画

1997年的“口袋妖怪闪光事件”调查结束后，日本各家电视台都开始检查旗下的动画作品，排除可能出现的问题。于是，不少当时正在播放的动画作品都受了“口袋妖怪”的牵连，制作方不得不根据要求重新修改作品中的某些部分。下面列出的就是受牵连动画作品中比较知名的几部：

NHK：不思议海之兰莉雅（静止画修改及减光处理）、忍者乱太郎（静止画修改）；

日本电视台：剑风传奇BERSERK（片头修改）；

富士电视台：烈火之炎（片头修改）、中华一番（片头修改）、浪客剑心（片头及片尾修改）；

朝日电视台：勇者王GAOGAIGAR（减光处理）、机器猫哆啦A梦（静止画修改）；

东京电视台：万能文化猫娘（静止画修改）、吸血鬼MOSQUITON'99（片头修改）。

另外，《口袋妖怪》动画版本身的片头也在事件后重新进行了效果调整。

快风格相近的角色及故事，二是游戏、动画与周边并进的商业战略。不过，由于不具备当代日本流行动画中的民族风格和起伏跌宕的情节，《口袋妖怪》在欧美成年动画迷中得到的评价很低。

世人常言“树大招风”，在世界范围内过于知名很快就为《口袋妖怪》带来了麻烦。首先，将生物封在球体中，战斗时再将它们从球体中放出来，这样的场景容易使人联想到“恶魔召唤”。在将恶魔视作外道的宗教国家中，《口袋妖怪》中的表现必然引起人们的反感。即使在宗教相对自由的国家，也有人认为从精灵球中召唤口袋妖怪容易引起社会意识的混乱。其次，某些宗教不认同进化论，奉行这些宗教的国家认为口袋妖怪进化的场面与教义相悖。曾经有报道称，在某个国家里，只要拥有《口袋妖怪》卡片就会被处以鞭笞的刑罚。

可以说，《口袋妖怪》受到的宗教批判完全是名气太大惹的祸。不过，也正是由于发生了这样的事件，卡通形象在文化差异中产生影响的问题才又一次被重视起来。在《口袋妖怪》之后，很多动漫游作品在进行海外输出时都会进行再审查，将其中可能涉及宗教敏感问题的画面删除，或者对设定本身进行更改，然后才能销往国外。



↑威武的超梦不知虏获了多少孩子的心，但动画背后隐藏的意识形态问题却值得深思。



↑口袋妖怪的周边商品五花八门，文化输出时的强大能量难免产生一些反动力。

SECRET PROFILE 4

万字符号事件

“口袋妖怪卡（Pokemon Trading Card Game）”是以《口袋妖怪》为题材而设计出的集换式卡片游戏，很多喜欢收集对战的口袋迷都知道或者在玩这种游戏。当年，随着《口袋妖怪》在世界范围的推广，口袋妖怪卡也传入了世界上的各个国家。基于集换式卡片游戏的特性，口袋妖怪卡在各国玩家间的流动非常频繁，很多日本本土版的卡片流到了其它国家玩家的手中。结果，这些卡片再次给任天堂惹出了祸端。

1999年6月25日，口袋妖怪卡道场版第二代追加补充包《来自黑暗的挑战》发售，补充包里的一张卡片“乡秘传・变身之术”在美国引起了轩然大波。原因就是，这张卡片的背景中画有一个“卍”符号，美国的犹太人团体认为这个符号暗示原德国纳粹党的党标。

“卍（万字，Srivatsa）”出自梵文，是佛



↑“口袋妖怪卡”如今已经成为风靡世界的著名卡片游戏，由世界各国的著名代理商经营。

教中的吉祥之印，也有一说是出自印度教毗湿奴神胸前的标志。这个符号古时随佛教传入中国，鸠摩罗什和玄奘曾把这个符号译为“德”，北魏菩提流支在《十地经论》中把它译作“万”，取“万德圆满”之义。公元693年，武则天把这个符号的读音钦定为“万”，意思是“吉祥万德之所集”。在佛教中，“卍”符号有左万字与右万字之分，左万字代表“和”之本元，右万字代表“力”之本元，中国和日本的佛教多用左万字，日本还用它在地图上标记寺院的位置。

然而，对于欧美国家来说，对“卍”这个符号更多的认识还是原德国纳粹党党徽上的钩十字（反万字，Hakenkreuz）标志，它是个将万字旋转了45度的符号。纳粹党用钩十字作为党徽始于1920年，有历史学家认为，纳粹党原名“国家社会党”，而德语中“国家”与“社会党”的词头都是“S”，钩十字标志就是由两个“S”重叠而成的。实际上，二战中纳粹的钩十字标志也分为向左和向右两种，其间并没有本质分别，只是向右的标志出现多一些，因此才被叫做“反万字”。

钩十字标志是残酷的“雅利安优越论”的象征，二战之后一直被犹太民族所忌讳。德国现行法律中，在学术以外的场合使用钩十字标志都属于违法行为。其实，任天堂公司并不是不知道万字可能在欧美国家引起误会，美版“口袋妖怪卡”在印刷之前就已经用别的符号换下了万字符。可是，很多崇尚日本文化的美国年轻人执意要拿到“日文原版”，他们特地托人买到了日版的卡片。结果，任天堂最终还是没能避免这场麻烦。美国犹太人团体举行了大规模的抗议活动，任天堂公司被迫在之后版本的卡片中将符号全部进行了更改。这次风潮的影响甚至达到了PC界，微软公司于2004年2月11日正式从Microsoft Office软件中删除了与“反万字”有关的全部字符。



↑在美国引发问题的卡片，左边是带有万字符号的原版，右边是修改后的再版。

SECRET PROFILE 5
名人姓名侵权事件

对于口袋迷们来说，“勇吉拉（ユンゲラー）”是个再熟悉不过的角色了。作为超能系的代表妖怪之一，它从《红/绿》时代起就已经存在于《口袋妖怪》的阵营之中。然而几年前，

小专栏四 《口袋妖怪》的世界人气排行

日本朝日电视台曾经在《决定！这就是日本第一》节目中进行统计，称《口袋妖怪》在日本国外的人气排行中排名第二。但实际上，一些网络调查显示，《口袋妖怪》在世界动画节目榜上的排名仅在120位左右，甚至还被一些地方评为“最讨厌的动画节目”。特别是一些成年观众，在他们的意见中，“火箭队显得太没用”“角色的服装常年不换”“看厌了皮卡丘的面孔”等理由频繁出现。

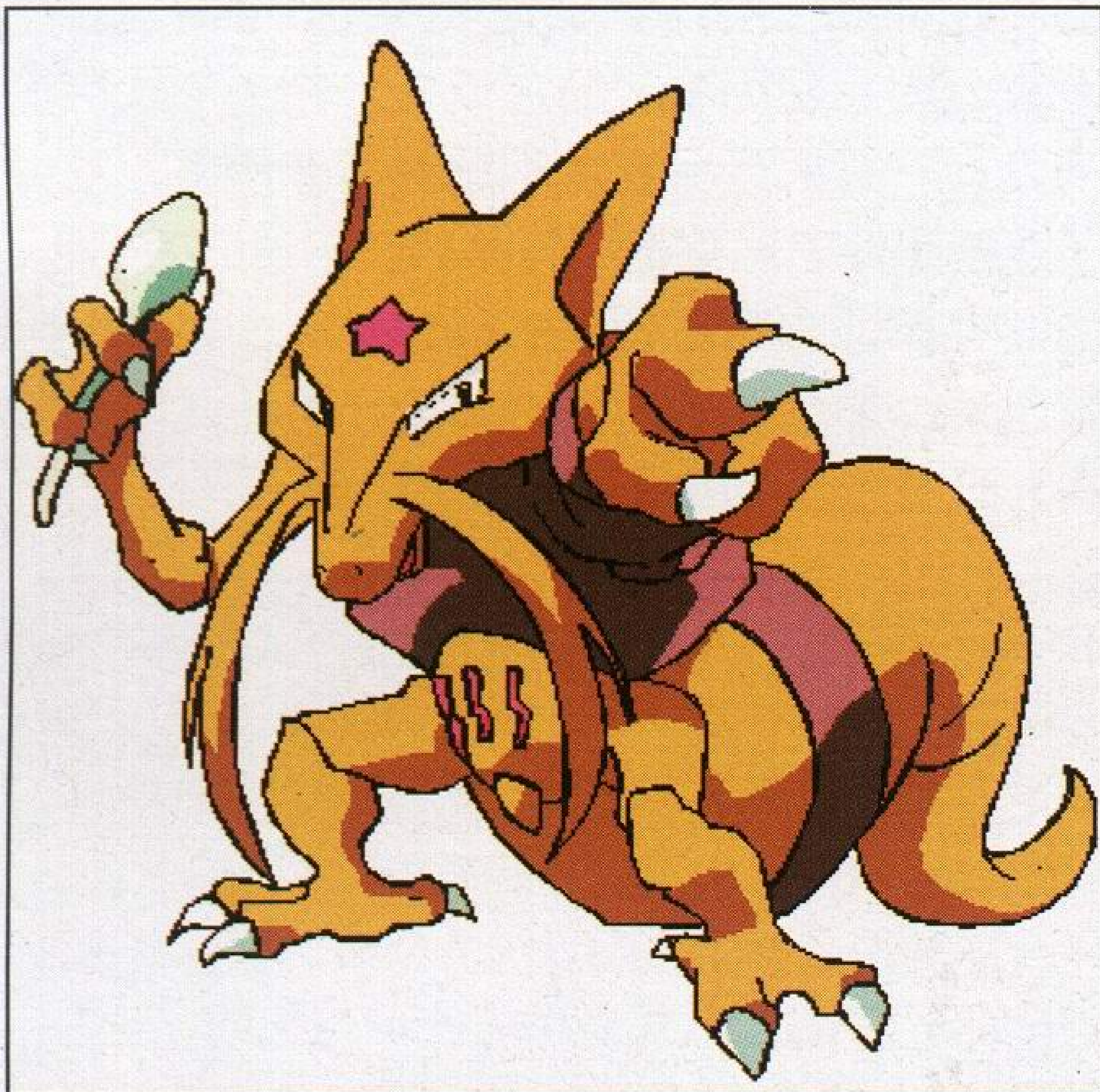
很多欧美观众认为，《口袋妖怪》原作是一款适合各种年龄玩家的大众化游戏，而动画版《口袋妖怪》的剧本明显面向较低年龄层，这使他们感到非常不满。不过也有评论指出，日本输出动画在不同年龄层观众中获得不同评价的现象历来存在，《龙珠》《游戏王》等曾在欧美获得巨大反响的动画作品同样存在不同观众评价差别很大的问题，《口袋妖怪》受到的恶评，只是网络交流的一种正常现象而已。

小专栏五 《口袋妖怪》美版的命名

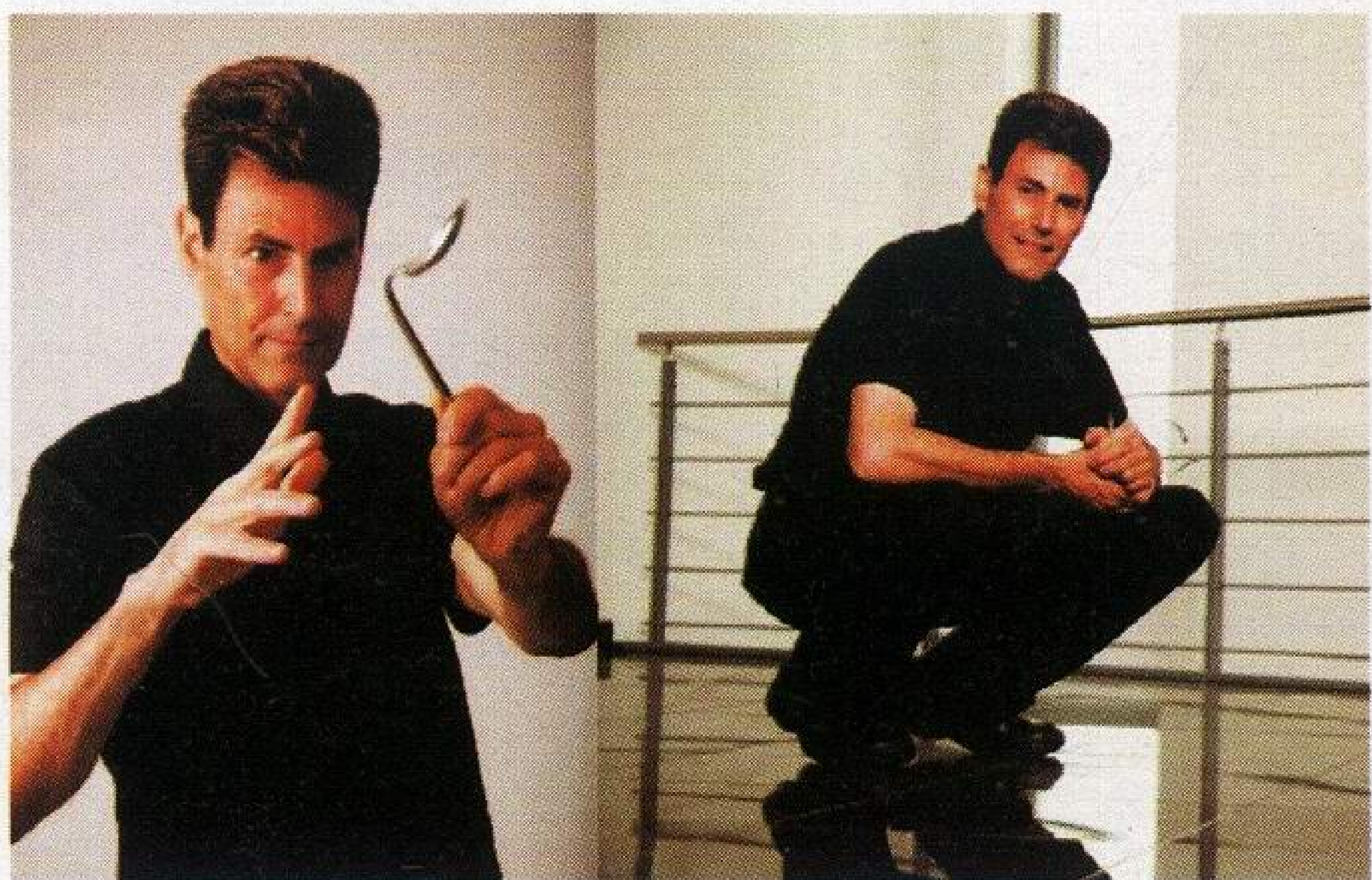
熟悉口袋妖怪的玩家可能早就注意到了，《口袋妖怪》美版的正式名称并不是“Pocket Monster”，而是“Monster in My Pocket”。这样命名的原因有两个：首先，《口袋妖怪》最早出现在国外时是用略称“POKEMON”来称呼的，但任天堂发现，英语“POKEMON”中的“E”发音习惯与日文罗马音不同，读音近似“i”，容易引起误传；其次，“pocket”在美国俚语中是个不雅的词汇，任天堂认为直接用词组“Pocket Monster”来表达《口袋妖怪》会让人产生不好的联想。出于这些考虑，《口袋妖怪》的美版名称最终定为“Monster in My Pocket”，强调了“pocket”这个词“口袋”的原义，避免误读。同时，略称“POKEMON”中字母“E”的上方也标上了重音符号，以强调其原有的读音。

就是这只小小的妖怪，曾经给任天堂造成过一场很大的麻烦。

2000年，当时世界上颇有名气的“超能力者”尤里·盖拉（Uri Geller）向美国洛杉矶地方法院提起诉讼，状告任天堂公司《口袋妖怪》中的怪物“勇吉拉”侵犯了自己的形象权和姓名权。尤里·盖拉1946年出生于以色列一个犹太人的移民家庭，母亲姓弗洛伊德，是精神分析学创始人弗洛伊德·西格蒙德（Frend Sigmund）的亲戚。盖拉1964年参加以色列陆军，并在1967年的第三次中东战争中受了轻伤。退伍后，盖拉从事过时装模特和野营指导员等工作，并和在工作中结识的友人一起研究魔术。后来，盖拉开始在一些俱乐部中进行“超能力表演”，但因为演技拙劣而被俱乐部的经营者告上了法庭，法院判决盖拉“不准在以色列境内进行冠以超能力之名的表演”。1972年，美国的超心理学家安多利亚·普哈力奇（Andrija Puhich）拯救了处于人生低谷的盖拉，他邀请“真正的超能力者”盖拉协助自己进行研究。在著书《超能力者尤里·盖拉》中，普哈力奇声称“距地球几兆光年之外一颗行星的宇宙船上有一台计算机，而盖拉操纵着它”。1973年，盖拉在英美的电视节目上亮相。1974年以后，盖拉开始巡回世界各国，也曾经数次到过日本。“用念力让停止的时钟走动”和“用念力弯曲汤匙”是他惯常表演的节目，这种表演在日本造成了一段时间的热潮。



↑口袋妖怪里的形象勇吉拉，额上的星形和手里拿着的汤匙是这只口袋妖怪的标志。



↑超能力表演名人尤里·盖拉，手持弯曲汤匙的样子正是他的招牌形象。

《口袋妖怪》游戏中的“勇吉拉”名字和尤里·盖拉非常相像，而且“用念力弯曲汤匙”正是“勇吉拉”的招牌动作。认为这一形象对自己构成侵犯的尤里·盖拉在诉状上要求任天堂公司赔偿6000万英镑。谁知，这起案件开庭审理后，任天堂的辩护律师当庭质问盖拉：“勇吉拉是个能用超能力弯曲汤匙的妖怪，如果你觉得它和你相似，那能不能请你在这里用超能力弄弯一把汤匙呢？”由于无法当场证明自己的超能力，盖拉只得撤回了诉状，这起离奇的侵权索赔案就这样戏剧性地收场了。

当时各方的评论显示，“勇吉拉”这个妖怪的设定中的确参考了尤里·盖拉的形象，只是设计者并没有想到《口袋妖怪》后来的影响力，更没有想到区区一个游戏角色能够闹出这么大的事来。从这件事以后，游戏设计师们在进行设定时开始更加注意对专有名词进行回避，而

闹出事端的“勇吉拉”英文名称也被最终确定为“Kadabra”，彻底和尤里·盖拉的名字“恩断义绝”了。

SECRET PROFILE 6

儿童伤害事件

《口袋妖怪》在世界各国儿童中造成了极大的影响力，无论是游戏、动画还是周边商品都有大批儿童用户群体，这为其发展奠定了极为坚固的商业基础。然而，某种商品一旦变成了潮流文化，就必将由于受众的热衷而产生各种社会问题。陆续在各国发生的一些与《口袋妖怪》相关的儿童伤害事件，成了《口袋妖怪》反对者进行批判时的主要例证。

基于集换式卡片游戏的本质，“口袋妖怪卡”存在着“罕贵度”的概念。一些稀有卡片的生产数很少，零售价格也非常高，往往成为卡片玩家们互相争夺的对象。年龄较小的儿童不具备足够的社会意识，面对这种争夺时常常缺乏理性，很容易造成问题。“口袋妖怪卡”流行起来之后，在美国引发了一起很严重的事故：一个孩子抢了别人的卡片，结果被抢者的哥哥用枪射杀了这个孩子。这起事件报道后，舆论的指责除了全面对准《口袋妖怪》外，还引发了对所有集换式卡片游戏的非议。



↑随着口袋妖怪相关周边种类的增加，玩具伤害儿童开始成为令任天堂头疼的问题。



↑孩子们在口袋妖怪的主题活动中兴高采烈，但他们心里的真正想法却很难捉摸。

《口袋妖怪》的周边中有很多扭蛋之类的小玩具，它们的精致使很多孩子爱不释手。但是，小玩具部件对儿童造成的伤害向来难以完全避免。就在口袋妖怪的世界战略逐渐红火的时候，某国一名儿童将精灵球形状的玩具放到口中玩耍，结果因为口鼻堵塞窒息而死。这起事件在一段时间内非常出名，被各种专业新闻节目竞相报道。

对动漫游作品的迷恋容易使儿童出现空想而丧失自我，即使是重视交流与健康的《口袋妖怪》也不例外。一个美国男孩在自家阳台上喊道“我是鸟类口袋妖怪，我要在空中飞”并跳下阳台，这个男孩当场死亡。类似的事件也曾经在土耳其发生，一个10岁的女孩身受重伤，经过抢救才保住了一命。

应该说，这些“罪状”并不是《口袋妖怪》独有的，很多大众化动漫游作品都引发过类似的社会问题。只不过，在《口袋妖怪》这么大的产业面前，这样的问题显得格外严重一些。任天堂公司与使用着《口袋妖怪》相关形象产权的公司一直把产品安全问题看得非常重，发生了这些事件之后更是如履薄冰。不过即使如此，也很难保证今后没有意外情况发生，如何进行最迅速、最合理的应对，始终是摆在《口袋妖怪》开发者面前的重要课题。

小专栏六 名为“POKEMON”的基因

电影版动画《超梦的反击》以“遗传”和“基因”作为主题，但实际上，世界上真的存在一种叫做“POKEMON”的基因。这种全称为“POK红血球系骨髓球性幼行化因子（Pok Erythroid Myeloid Ontogenic Factor）”的基因是美国著名科学杂志《自然（Nature）》2005年1月号的一篇论文中公布的，公布时的官方简称是不折不扣的“POKEMON”。然而，这篇论文中称，这种基因可能导致癌症。为避免这个称呼对《口袋妖怪》的形象产生不良影响，任天堂美国公司迅速向《自然》杂志提出抗议，《自然》在随后的文章中将这种基因的名称改成了“zbtb7”。但是，“POKEMON基因”这个名字却已经广泛传开了。

口袋妖怪小档案馆

在这10年中，围绕《口袋妖怪》发生了很多有趣的事情。下面提到的这些五花八门的游戏花絮及相关事件，你知道多少呢？

1 搞错叫声的初代游戏

初代红绿版本刚开始游戏的时候，大木（オーキド）博士会对口袋妖怪进行讲解，当时画面上出现的怪物是No.033尼多利诺（ニドリーノ），但叫声却是No.030尼多利娜（ニドリーナ）的。

2 主角家中播放的影片

红绿版中，主角调查家中的电视会出现“四个男孩沿铁路走着……”这指的是美国1986年上映的著名影片《站在我这边（Stand By Me）》。而金银版中，调查家中电视时出现“两个男孩正在旅行，他们从火车车窗中看到天上的星星……”这指的是日本1996年上映的著名童话改编影片《银河铁道之夜》。

3 反复无常的大木博士

在初代游戏中，主角拿到第一个口袋妖怪以后，要经过一段自由行动时间才会拿到图鉴。如果主角在拿到图鉴之前使身上的主角妖怪进化，从大木博士处拿图鉴的事件可能会自动跳过。由于不拿图鉴就无法继续游戏，这算是一个相当严重的BUG。

4 长在树里的主角

在初代游戏中，让主角使用秘传招式“居合斩（いあいぎり）”砍倒挡路的树并在原来树所在的位置，然后重新启动游戏，就会看到主角嵌在树里。当然，这样做毫无意义。

5 NPC妖怪的无限招式

初代游戏中敌方妖怪的PP是无限的，如果始终不结束战斗，就会看到敌方连续不停地使出原本PP很少的招数。而且，有时还会因为BUG而出现原本存在一回合反动的“破坏光线”连发的情景。

6 因恐怖活动而取消的设定

初代游戏中连接シオン市与タマムシ市的地下通道里原本存在一个“火箭队施放毒气”的设定，但碰巧赶上1995年日本奥姆真理教在地铁中释放沙林毒气的恐怖事件，为了避免非议，制作小组取消了毒气事件的设定，这也是游戏中那段地下通道没有任何剧情出现的原因。

7 缺乏平衡的招式

在初代游戏的设定中，“容易命中要害”招式的要害命中概率是70%，此外，“吹雪（ふぶき）”追加冰冻效果的概率是30%，只要使用两次“影分身（かげぶんしん）”就几乎不会挨打等等，招式的设定非常不平衡。

8 卡比兽名称的由来

卡比兽（カビゴン）的名字来自原GAME FREAK开发组成员西野弘二的昵称。另外，“吉利蛋（ラッキー）”的名字据说也与开发组成员有关。

9 念错城市名字的馆主

宝石版通关后，在可以重新挑战ヒワマキ市道馆的状态下打电话给馆主娜奇（ナギ），她会说“我在‘ヒマワキ’市等你”，城市的名字搞错了。

10 皮卡丘得宠的真相

动画版《口袋妖怪》选择皮卡丘作为主角搭档的原因其实是为了对游戏中三只主角怪物平等相待。为了避免孩子们因为自己选择的怪物没有被主角看上而失望，动画制作方选择了当时已经具有一定人气而且又“人人都能得到”的皮卡丘。

11 波克比的真正用途

动画版《口袋妖怪》中的小霞（カスミ）是个年仅10岁的少女，却穿着露出度较高的衣服（露脐装），这违反了美国的电视播放规定。由于不能随意更改角色形象，动画制作方只好想了个“应急措施”，让小霞整天抱着波克比（トゲピー）来遮挡腹部。同时，这身装束也是小霞在后面动画版中退下女主角之位的主要原因。

12 属于全世界的“PIKA-CHU”

《口袋妖怪》动画在各国放映时都要进行重新配音，但只有皮卡丘的声音是不变的，这是任天堂公司的要求。于是，皮卡丘配音者大谷育江的声音随着动画传遍了世界。

要减肥了！！

活了20多年，“减肥”这两个字虽然不陌生，但也不过是偶尔才会不经意地从我眼前飘过。从来没想过它会跟我扯上任何的关系。上中学的时候也基本是全班最瘦的男生，我倒还不是那种不喜欢运动只知道坐在家里打机的“OTAKU”。从中学到大学还一直都是足球队的校/系队的正选主力。不过我是属于那种天生骨头比较细小的类型，所以看起来也会有那么点弱不禁风。大学时因为学校是在外地，突然脱离了父母的照顾，总会有那么多不适应。每次放假回家我妈都会被吓一大跳——“怎么又瘦了？！”大学时候我最瘦的时候曾经105斤不到（小枫的身高是175CM），现在想想都可怕……

前几天在走廊起碰见打热水回来的飞月J，打过招呼后她端详了我好一阵，突然冒出一句：“胖了……”这句话实在是有够打击啊！前段日子在家收拾屋子的时候碰巧把大学时的“一卡通”翻了出来，老婆看上面的照片惊讶了好半天。我一看自己也吓了一跳，大学时候我的脸还是尖的呢，现在照照镜子看看自己脸都快圆了……晕死了！下定决心！从今天开始，我要减肥了！！



老任你真牛！！

上期调侃PS3，这期咱们就说Wii。美版的Wii虽然早于日版发售，但是过高的价格和不便的倒卖渠道使得国内能够第一时间买到主机的玩家少之又少。单位也是等日版发售后才花了不菲的价格将其请回了编辑部。这东西虽说家伙小，但却着实地吸引了许多人的眼光。比起初试PS3那会儿，众小编对于拥有独特操作方式的Wii显然更加有兴趣。果不其然，在电软小编小沛和荇菜二人亲身演绎下，大家对Wii的热情一下子高涨到极点。虽然就画面表现来说，Wii相比PS3和XBOX360的确是差了不少，但在多人同乐这一点上显然Wii才是最好的选择。在定位上Wii与DS系掌机其实也有着许多相似的地方。脱离传统家用机理念的Wii一定会在业界刮起一股不小的旋风。引用一句最近比较流行的话：“小Wii，我看好你哦！”

→小枫的Wii主机购买计划已经提到了日程上来，其实是实在不想每天都听我那口子催命似的管我要Wii上的ZELDA……（某人是ZELDA饭）



闲聊町

在日本秋叶原花了3000左右人民币买了一台由中国组装的PSP，评价一下？（山东滨州 李康硕）

——如果国内的JS都像李读者这样有经济头脑的话，大家都破产了。

如果我有幸中了奖，那么请半夜将奖品寄来。要不然被我妈发现的话，那就完了！（福建福州 林子威）

——没听说过邮递员还有上夜班的……

为了小枫，我可以两肋插刀；为了月J我可以插小枫好几刀……（？？？ 刘泉）

——拜托，这套词都快被用烂了。下次换点新鲜的行不？至少说成三肋、四肋插刀也行啊……

小枫！你和那只“鹰”的关系怎样？我看她的眼神有那么一点鄙视众小编的意思！！（洛阳 李宗哲）

——她那不是鄙视，而是“邪恶”的眼神。再说了某人是属于经常被欺负的类型怎么可能鄙视别人呢？哈哈！

问你一个智力题：一个人整天吃了买、买了吃，过了几个月后为何成了百万富翁？（陕西西安 王形宇）

——“因为之前他是千万富翁啊。”王读者：你怎么回答得这么快？！枫：因为你就把答案写在后面了啊，我只是顺手抄过来而已。王读者：……

女友、PSP、NDSL掉下海，小枫先救哪个？（广东江门 赵蒙德）

——先回家看看我那台XBOX360是否还安好……

小枫啊！我觉得你好帅啊！人品又好……借一下你的DS吧……（广西玉林 郑彬）

——现在流行“实物”贿赂，光动嘴皮子已经不好使了，谢谢！！（纯属玩笑）

越来越有枫大妈的感觉了……（上海 王晶）

——大妈就大妈吧，只要大家喜欢就好……（我吐）

闲聊町包打听

我想打听一下，玩家们的掌机被没收后都干些什么？我的被妈妈没收了，现在的日子真的好难熬啊！大家有什么方法能解解闷吗？（阳江 关卓明）

PG BAR历史上首例取材于《动新》回函卡上的读者留言……

某日小枫整理回函卡，发现有一张《动新》的回函卡竟然被“不小心”混在了里面。我又“不小心”地在“批评、感想、希望”这一栏开篇看到这样一段话：“我作为读者，提点要求说得过去吧。其实也没什么，就是那个……各位小编和《掌机迷》编辑部的编辑都还熟吧，能不能叫他们在抽奖的时候照顾我一下，感激不尽！如果哪天我中奖了，我一定向BOSS要求给你们加工资。不，是强烈要求BOSS给你们加工资！否则我动员全班同学不买《动新》。我就这么个小要求，大家一定要帮我啊！”（后略）以上留言出自“伪PG饭”、“真动心迷”的来自江苏宜兴的蒋旭辉同学。哈哈，小枫看过真是觉得好好笑。实在没必要哦，再熟也不可能因为编辑的一句话就开后门的说，还是凭自己的运气吧！

批评、感想、希望 请相信：你写的每一封信，每一张回函表我们都会认真阅读，并尽可能满足你的要求！

我作为读者，提点要求说得过去吧。其实也没什么，就是那个各位小编和《掌机迷》编辑部的编辑都还熟吧，能不能叫他们在抽奖时照顾我一下。感激不尽，如果哪天我中奖了，我一定向你BOSS要求给你们加工资。不，是强烈要求BOSS给你们加工资，否则我动员全班同学不买《动新》。我就这么个小要求，大家一定要帮我啊。

为了让众小编能看清我的字，我近两周内苦练书法啊，虽然还是这几个鸡爪，鸭掌，羊蹄子，但自我感觉还不错有很大进步了，老师也这么说，感谢《动新》给了我动力。谢谢！

希望《动新》能加一个怀旧的栏目，我对旧东西总念念不忘，我想也有很多人和我一样，还有新的动画那么多怎么可能都介召的来，挑

→蒋旭辉同学貌似不像是在开玩笑，一本正经的样子还真是可爱啊！

PG调查团

以前调查团的调查对象都是针对读者大人的，这次咱们换个方式，对编辑部内的诸位小编也进行一次调查。而调查的题目也是非常俗套的。大家几乎都是从小就开始玩游戏的，这其间的游戏中一定出现过不少喜欢或不喜欢的角色吧，针对这个小枫逐一对PG编辑部的每位小编进行了暗访：

首先是离我最近的剑纹大哥



剑：……（假装深沉状）最喜欢的角色嘛……自然是《街霸》中的春丽了！此人乃女中之豪杰，并且旗袍造型非常好看，用她虐人十分地不错！（又转得意状）

枫：想起来了，剑纹大哥平时是偶尔练练《街霸》，虽然跟我XBOX LIVE上世界排名300多还有距离吧……那最不喜欢的角色呢？

剑：……也是春丽（又转回深沉状）。为啥呢？因为和别人对战时他们使的春丽都太赖了，恶心，不能忍啊！（我倒……）

小莺不许跑!!（被小枫抓住马尾辫）



莺：干嘛呀？

枫：PG调查团的问题，赶紧老实交代，不然死啦死啦地！

莺：……（做无辜状）原来是这个问题呀，很简单啊！最喜欢的角色自然是《高机动幻想》里的芝村舞啦！绚烂舞蹈的天才美少女，特技"天才3"，萌！（眼睛呈心状）

枫：别老那么"萌"好吗？！（小莺被小枫踩在脚下）快说！那最不喜欢的角色呢！

莺：5555（小莺眼泪哗哗的）……那应该算是《樱大战》里的大神一郎吧。没办法，谁让他辜负了偶对他的期待。13个MM的后宫规模完全不够呀！（又做"萌"状）

枫：你给我回老家"萌"去吧！！（没有利用价值的小莺被小枫踢飞……）

"干嘛？"



暗凌MM什么时候都是那么的酷啊！小枫觉得她再酷一点就变成"凌波利"了……（我什么都没说，我什么都没说……）

凌：最喜欢《烈火之剑》的琳，她可是很强悍的女生呀！最讨厌的……貌似暂时还没有……

枫：没了？

凌：嗯，没了……废柴！你刚才跟小莺说时我就已经听到你想问什么了，我还有事先走了……

枫：我觉得这才是强悍的女生……

"KUSO王"小武同学



武：要说游戏里最我佩服的人，估计就是林克了，但我佩服的不是它斩妖除魔，拯救世界的俗套故事。而是他戴着绿帽子在世界各地风语（风言风语）无阻地跑了20年。

枫：的确！能把绿帽子戴那么久也的确是挺强的！下次记得给我表演下你的真人林克版"回旋斩"……

最无聊的人

一日我与两个同学漫步校园，只听后面一群女生正在议论："看那不是朱××吗？他是学校里最有型的男生呢！还有潘××，他可是学校最有活力的男生！晕呀！他们旁边不是兰××吗？（就是本人），他就是学校最无聊的男生！"（新疆医科大学 兰州宇）岚枫一句评语：游戏要玩好，但同时争取不做"最无聊"的人……

高三的穷学生

四川成都 凝泽

嗨嗨！！翻译草书的凝泽又杀回来了！吼吼……好久都没写回函卡了，原因嘛，有很多，比如太忙了，一天到晚铺天盖地的考试；太穷了，有吃饭的钱但没买邮票的钱，买了邮票就不够吃饭……（后略）

咔咔！！这期看到不少跟我一样高三的同学的抱怨呢，不过我还没这些问题。因为我没掌机啊！呵呵……也就不存在什么父母反对掌机在高三生活中出现的事例了，我自然也就少了一个诱惑，不过说起来我父母还算开明啦，不反对我课余的适当放松。特别是我妈，有时还拉着我一起看韩剧……（后略）

对了，我电脑里有一些我书桌的照片，超有高三气氛，要不要考虑登出来与暗凌姐那整洁的抽屉做个对比？不然放在以后我的PG女生帮吧！（还有不少我的狗狗的照片哦）那就这样吧，难得的周末，要好好睡一觉，Bye！

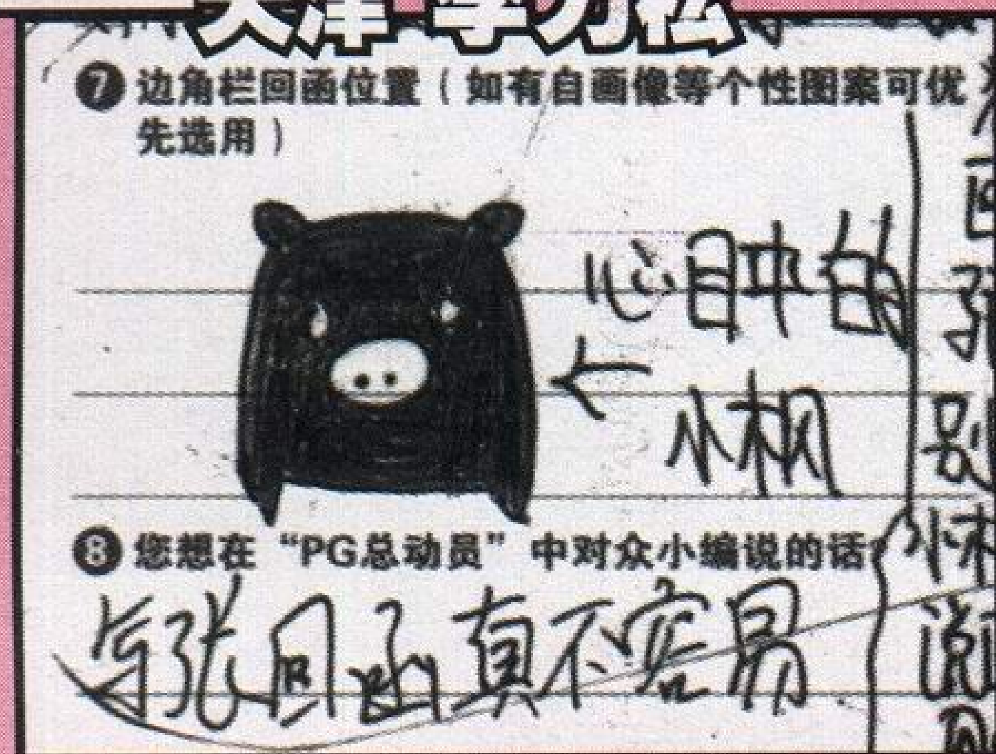
枫： 凝泽同学，好久不见！高三的学生果然忙啊，忙到连"家"都不回来看看，等高考结束以后就要经常写信来啊，我们的"女生帮"还等着你了。话说回来，你的母亲的确有够时尚，但也不是不能理解。年纪大了又怎么了？一样有喜欢帅哥美女的权力吧。虽然韩剧多拖沓，但缓慢的剧情推动也许正好符合中年观众的口味吧。不管怎么说，轻松愉悦的心态最重要。尤其在临近"大关"之时，调整好自己的心情比带着沉重的包袱苦心备考应该要好很多吧！

最后说下能跟同年同月同日生的人认识其实是一种很难得的缘分，一定好好珍惜，好好珍惜！哈哈哈！（我邪恶地笑）



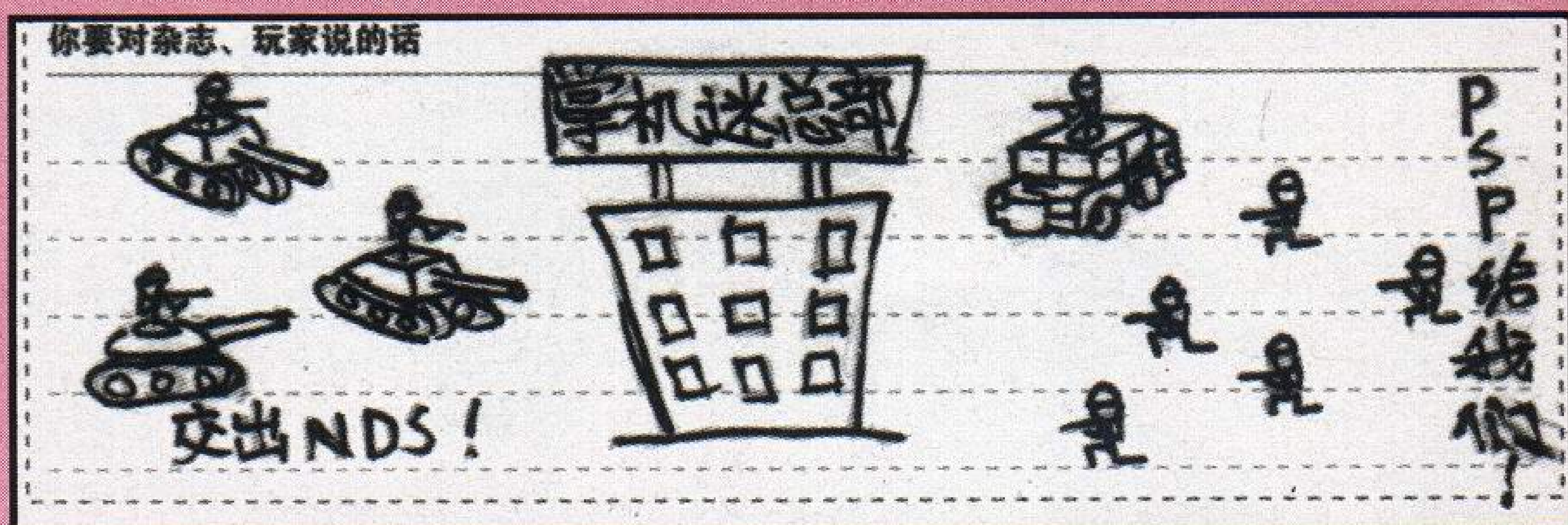
←在此附上我同学的画稿一幅，不过千万别"以画取人"！他成天借着比我大几个小时逼我叫"おにちゃん"，不然糖葫芦就没我的份了！哦，忘了说，我们班有三个人同年同月同日生，其中两个是我和他，另外一个是女孩子。啊，哥哥的日文就是她告诉我的，可以说这次投稿是我们三个人一起完成的，呵呵……

心目中的小枫
——天津 李力松



↑再敢诋毁我的形象，死啦死啦地！奖品大大地没有！

编辑部的新危机
——来自宇宙银河系太阳系地球亚洲大陆中国广东广州的郭安



↑明显抢NDS这边的军队比PSP那方的强嘛！我到是期望你们自己先打起来，哈哈！

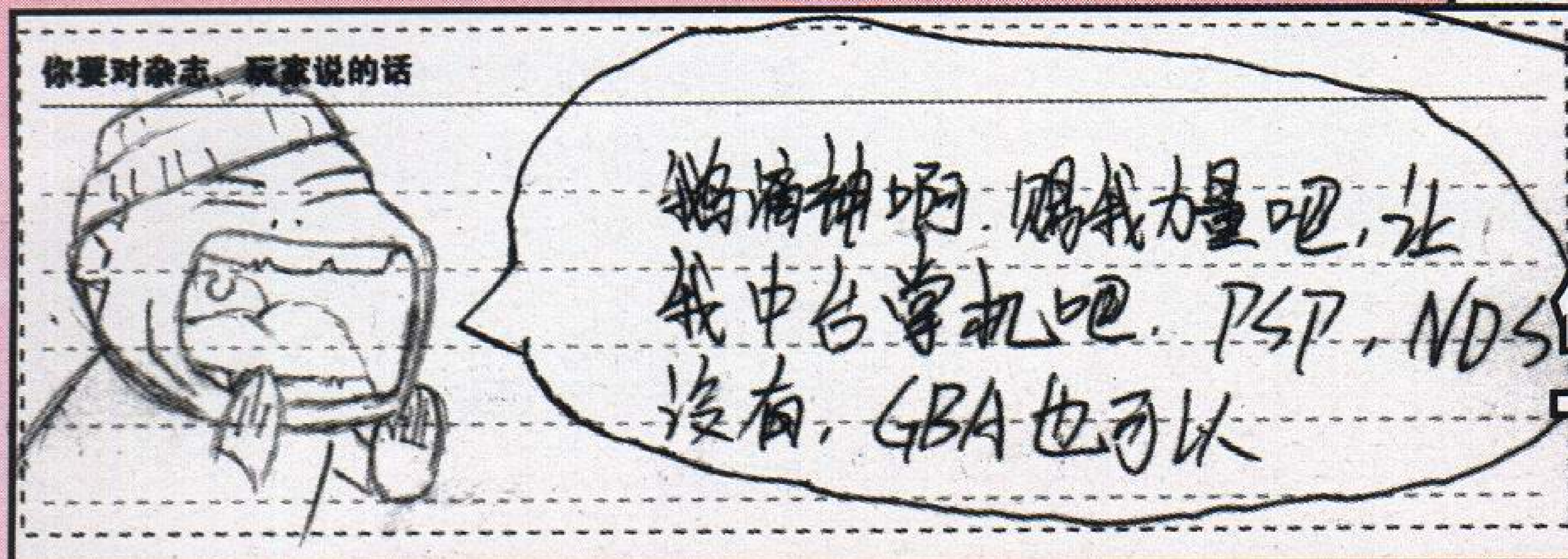
涂鸦天堂

暴走的老妈
——江苏江阴 秦辰



↑秦读者对涂鸦画的注解赞！"注：左手马桶吸，右手刀。"

你的嘴巴好大哟！
——广东湛江 吴晓建



←我滴神呀！那真的是你吗？

我们都在成长

上海 刘晓晶

细细想来，我与《掌机迷》已相识快3年多了，依稀还记得03年大学时，当拿到第一本《掌机迷》时那股兴奋与激动。不过当时贵刊也太吃香了吧！买一本还要和卖杂志的老板预约哦！《掌机迷》早上到，下午就卖完了，那时我住校……（后略）

今天下班，偶然经过一家书报亭，进入看了看。《掌机迷》Vol.66一下出现在眼前，我挺惊讶的！都66了，这个数字很吉祥，所以我几乎没有思考就付了大洋收藏回家了。其实惊讶的同时，更多的是体会一种成长！我在成长，《掌机迷》也在成长。回望过去，在感叹时光飞逝的同时，我想更多的是游戏带给我们大家的快乐……（后略）

虽然随着年龄的增长，掌机游戏对我来说已经不是主业了。但是我依然还是会支持你们的！！加油！《掌机迷》！

枫： 不经意看到刘读者的信封地址——《少年日报》，感情是同行啊！在读刘读者的来信时，小枫也有着似曾相识的感觉。对于《掌机迷》这本杂志，跟很多老读者一样，我也是看着她逐渐成长起来的，每每翻开过去的杂志也会有一种说不出的滋味。

与其说过去的杂志更好看一些，不如说是对过去美好回忆的一种依恋。相信几年以后，当人们再拿起现在的《掌机迷》，再品味一下现在小枫的PG BAR时，那也会是一种同样令人回味的美好回忆。我坚信，一定会的！


POCKET GAMER 掌机迷 梦攻房 DRIVE 2 ADVANCE全剧情

DRIVE2 ADVANCE

全30版详细攻略&剧情

车手2进化版	动作赛车游戏	美版2002年10月22日
GBA · GBASP	29.96美元	厂商INFOGRAMES

基本操作

人——
十字键：控制人的方向和跑动
B键：向后走，和十字键中的“下”作用一样
A键：向前走，和十字键中的“上”作用一样
L键：无作用
R键：上车

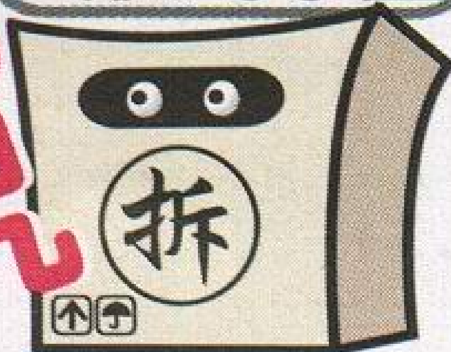
车——
十字键：控制车的方向
B键：刹车兼后退
A键：前进兼加速
L键：鸣车笛，驾驶警车是响警铃
R键：无作用
L键+R键：向后看
方向键“上”+R键：下车

全剧情

任务

↑这是小枫在《掌机迷》Vol.1上刊登的第一篇攻略，非常有纪念的意义，相信很多读者都没看过吧！（笑）

犄角旮旯 岚枫的小屋



前几日突发奇想，在网络上用搜索网站搜索关键字“岚枫”，结果发现了一些比较好玩的东西。在这里放出来跟大家分享一下：

台湾MM也叫“岚枫”



这位昵称也叫“岚枫”的20岁MM是台湾高雄的一位学生。我是通过搜索进入了她的个人BLOG。在兴趣那一栏上她说自己喜欢：音乐欣赏、电视电影、唱歌跳舞、游山玩水和养宠舞。比较可惜并没有“掌机游戏”这一项，而且在台湾也是买不到《PG》的，不知道如果她知道大陆有一位游戏杂志的小编跟自己重名会有怎样的想法……

一家“卖布”的公司——上海岚枫贸易有限公司



←这条围裙就是“岚枫”公司的产品，实在看不出什么特别的地方……对于布料咱没研究……

这个更强，上海一家经营“巴芙洛”（貌似是一种布）的公司也注册命名为“岚枫”。以后要是小枫也有钱开公司了，这公司名不就被人抢注了吗？大家谁要是没饭吃了，记得来找我哈！

一封写给“岚枫”的小诗

又是在一个陌生人的BLOG上看到的，此枫非彼枫，麻烦大家看的时候千万别胡乱代入，否则出现任何不良影响小枫盖不负责……

关于岚枫
一直觉得岚枫是个坚强的女孩，
坚强的人是不会轻易落泪的，
可是现在岚枫有时会哭，为什么？
有时侯自己也不知道……
哭是女孩的特权吧，
可是，
爱哭的女孩眼泪是不珍贵的。
岚枫这样想着，
于是岚枫不哭了，
起码不会轻易哭了。
其实她是更爱笑的，
笑起来的她像个小太阳能给人阳光的，
真的……
（枫语：写得挺好，但怎么看怎么别扭……）

广西百色
黄琳琳

图上女孩的割腕动作，好孩子不要模仿哦，作者的画技仍然需要再提高一些。



天津市
陈亚光

人物身体比例失调了，不过圣斗士的画稿还真少见，难道已经被人遗忘了吗？





小莺说这个MM的表情好萌，我也有同感。 江苏张家港 钱泽好



恭喜你获得本期No.1，但是下次请寄小一点的画稿吧！ 新疆乌鲁木齐 吐逊江



细节的处理很不错，不过翅膀的画法不对哦。 安徽安庆 克子

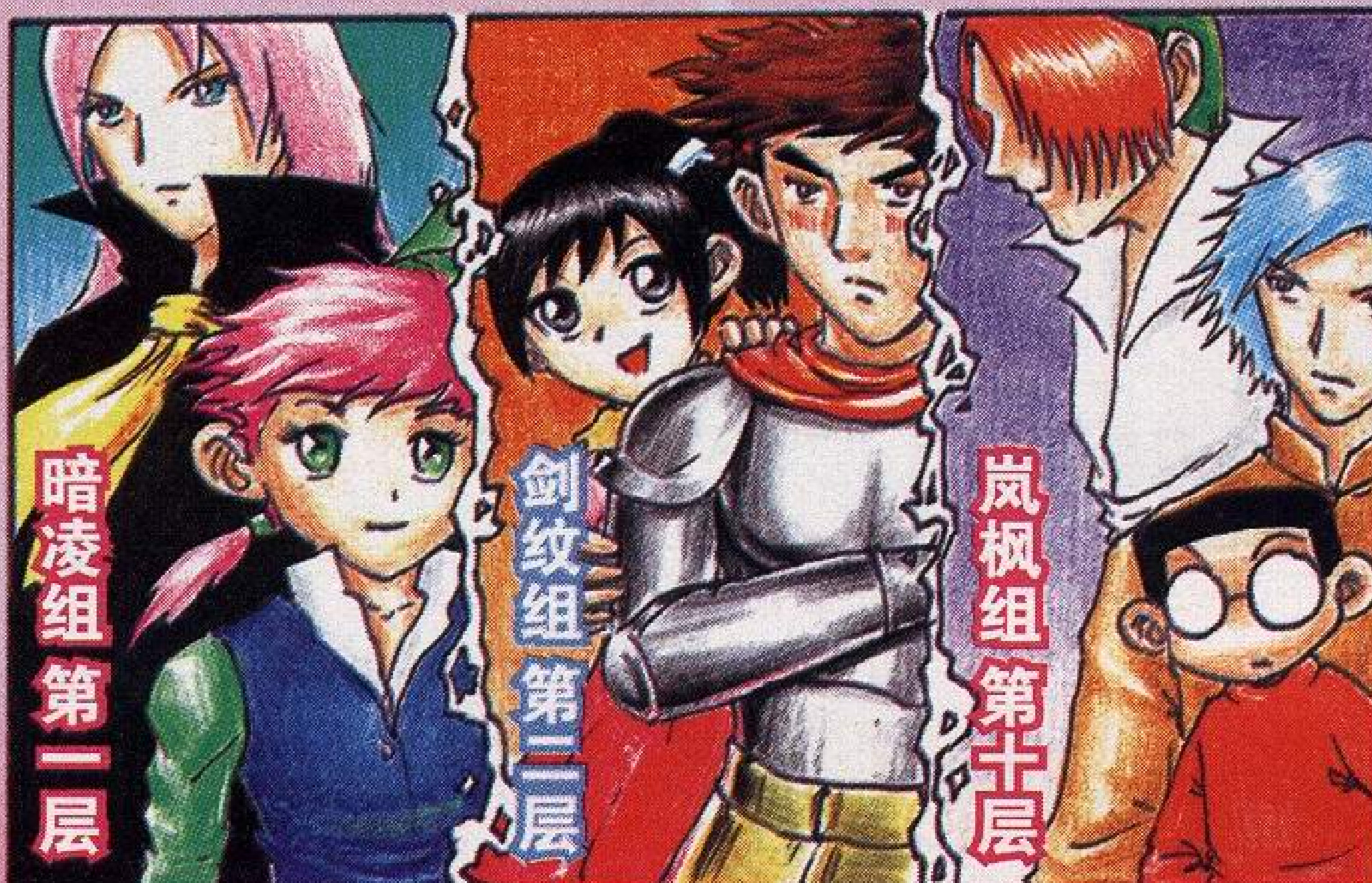
上期临时让某枫主持了一期图区，结果很有敷衍了事的嫌疑啊，难道那个家伙写了很多字之后，面对画稿已经没词了么？再次恳求各位朋友最好把画稿大小控制在A4左右的尺寸，太大的画稿拿去扫描的时候，我不得不忍受美编DD的诉苦，或者在他们开口之前就先溜掉……

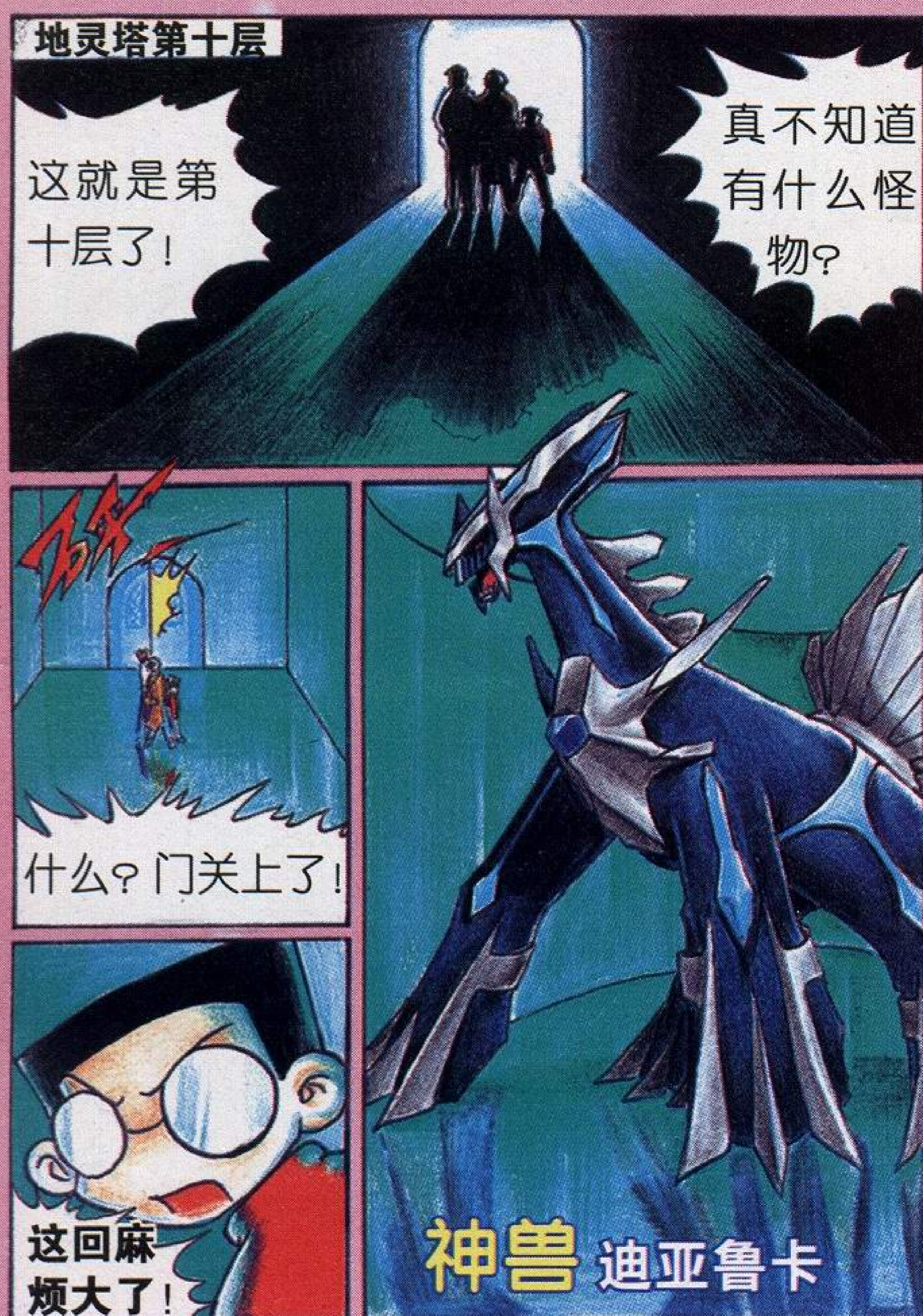
















枫宇外传

某年某日，中午

正光个膀子吃猪肉炖粉条的小枫：“好，是家乡的味。”

“岚枫！特快专递！”

小枫接过：“有2张画稿！还有……还有陈！！这年头邮局怎么都邮人了！”

陈：“大家好！提前给大家说声圣诞快乐！还有，这期终于有了像样的战斗了。大家就好好看好戏吧，哈哈！”

枫：“我说……”











陈："别打插！现在我是没玩过《口袋钻石/珍珠》和《怪物猎人2nd》的，我可是光凭图片像想画的。所以，有画错的地方也在所难免的。广大读者如发现错误的地方可要告诉我！"

枫很无奈："你可不可以……"

陈："怎么讨厌呢？我正和读者谈话呢。别插话！下面我要来个下集预告！后来……然后……最后……"

枫大吼！："你小子给我闭嘴！"

陈吓一跳……小枫狂打陈，陈飞向天空！

枫流着泪看这被陈踩烂的猪肉炖粉条说："你给我回你的老家吧！我的猪肉炖粉条……"

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



问 听说现在PSP的2.71所有型号都能玩ISO，是不是只要说通过2.71版的DEVHOOK就可以用记忆棒就能玩游戏了啊？是不是和1.5没区别了？

（浙江省金华 徐超）

是的，使用HEN程序引导然后再使用2.71版Devhook就可以玩游戏ISO了。可以说和1.5版本没有区别，因为模拟器和各种自制软件基本都对应了2.71版。

问 《FF4》中地下精灵洞穴许多宝箱不知如何开启，幻兽洞穴的图书馆这一层，从上向下看有4个宝箱，不知如何去拿？

（上海市黄浦区 贝峰）

精灵洞穴中需要仔细寻找隐藏道路才能得到那些宝箱。

幻兽洞穴中的4个宝箱，需要踩到第一张图中的不同地板上，然后就可以到达下面了。





问 1、GBA正常运行是有电流的蜂鸣声吗？如果正常运行下无电流声，那有电流声是什么时候？

2、对于众多的SD和MINISD烧录卡中，哪一种最适合GBA使用？有电影卡功能吗，可以与读卡器搭配当U盘用吗？价格大概多少？

3、GBA与GBASP性能上除了背光外，还有什么区别？

4、用GBA可以玩FC或三键的MD游戏，或其它机种的游戏吗?如果可以，需要什么烧录卡？

（山东省烟台 杨育生）

1、GBA正常运行没有电流的蜂鸣声，在插充电器的时候就会有电流声音。

2、EZ和M3的对GBA支持比较好，其中EZ是最好，如果打算换了NDS后沿用下来，还是选择M3比较好，EZ对NDS游戏的支持不是很稳定。

3、除了背光外，还有按键手感等不同，GBASP的加亮版比原来的SP强很多。

4、还可以玩GB、GBC等机种的游戏，只要用转换工具转换成GBA格式的就可以放到烧录卡中了，基本大多烧录卡都可以支持的。另外，那个不是三键的MD的游戏，而是GG的游戏。

问 1、《口袋妖怪 钻石珍珠》中，如何增加努力值，双打或换人时努力值是否减半？

2、M3 MINI和M3 LITE专业版哪个好，引导卡现在哪一种比较好？烧ROM是否都要打补丁？引导卡能解决吗？

（江苏省扬州市 邵昊）

1、每个妖怪身上都有相应努力值，除了在战斗塔或通信对战时不增加努力值外，其它战斗都会增加努力值。打倒妖怪后，就可以增加相应的努力值了。双打、换人、以及携带学习装置时，都是平分努力值的。

2、M3 LITE是为NDSL设计的，如果是NDSL的话还是用M3 LITE吧。引导卡用PASSME2就可以了。烧ROM时一般都会自动打存档补丁，存档补丁或其它补丁的问题，用引导卡解决不了。

问 《口袋妖怪 钻石珍珠》中的超神兽怎么抓？

（沈阳市和平区 董海洋）

想抓超神兽需要天界之笛需要在日本活动中获得，目前除了利用某个可能导致存档丢失的BUG外，还没有明确的捕获方法。

一种说法是得到天界之笛后，在打钻石珍珠神兽那里，有个笛子纹章的地面，在那里使用笛子，就可以到达宇宙空间。下面这张图据说是国外玩家用这种方法办到的，真实性还不敢保证。



另外，天界之笛等道具是可以通过POKESAVS这个修改器改出来的，有兴趣的玩家不妨试试。

问 最近玩《怪物猎人P》，打黑龙的时候总被蛇爬毙命，实在不知道怎么来对付它，还望高人指教。

（北京市海淀区 典亮）

对付黑龙有一个比较安全的方法。先贴近它左腿和尾巴夹角处，然后用超绝一门乱舞，它向前爬行后，跟着它一起向前走，仍然到它的左腿和尾巴夹角处乱舞。飞到天上落地时，仍然去找这个位置，玩熟的话可以在它落地时对头乱舞。有一点要注意，不贴紧它的时候很容易出蛇行。黑龙转向的时候要随着它一起转，然后再贴近左腿和尾巴夹角，注意回复和磨刀。

这个位置很好找，多试几次就能掌握这种打法。此外，还可以利用场地内的封龙门。

装备方面选择匠＋10比较好，如果是黑龙剑的话，带上剑圣耳环再配上匠＋10的装备就行了。消耗物品方面带磨刀石，双剑乱舞的话带强走药G，再带上回复药就可以了。

包打听

66期：在《世界传说 换装迷宫》中，幻之城进门后，这两个小门间一人该怎么触发他？是否有一些隐藏要素？

（成都市大邑县，杨沛川）

幻之城的那位NPC是《永恒传说》中的霍克。在主角身穿猫咪装与之对话后，即可触发其剧情。与其他陪练NPC一样，只要达到一定“友好度”，就可获得制作其衣服的材料。

（三栖人论坛 崇拜约书亚）

68期：1、在《牧场物语 矿石镇的朋友们》中，每天种地，喂家禽，时间不够还不赚钱，请问有没有很快赚钱的方法？

2、在自己牧场后山有一块要LV5以上的锤子才能锤开，但找不到LV5以上的石头来造锤子，请问怎么锤开？

3、牧场后山有钻石矿，里面有什么好东西？我最多才下到14层，请问怎样才能不太费力就下到底层？

（江苏省徐州市 孙毅）

1、赚钱法：直接用SMS2修改(旁：正经点!!)（1）赛马：记得带筐去，第一次获胜后赔率会变得很高，再次获胜后可赚得大量奖卷，推荐买项链，尽可能的装进筐中。（2）夏天的赛狗。带筐去，把鱼竿升到秘银以上，钓海贼秘宝。另：和小矮人搞好关系，这样就不用操劳牧场了。

2、用诅咒以上的等级才能打碎。诅咒道具在29、39等层都能挖到，活用S/L大法。注意是挖到！不是用矿产合成。

3、仍活用S/L大法，不断读档，记下每层的楼梯口，当然也可以多带药。

（三栖人论坛 最终使徒13）

68期：1、宝石的丑鱼太难钓了，有什么办法可以准确地找到119号水道上的6个钓点吗？

2、《口袋妖怪 金/银》中，旧版地图那个广播塔和西鲁夫公司可以进去吗，应该怎么进去？

3、《宝石版》中看洞的涨潮和落潮是否和时钟有关呢？如果无关的话，什么时候可以得到浅水珠？

（福建省永定县 邱莱汉）

1、没有办法直接找准确的钓点，不过丑鱼经常出现在桥下、石头旁等钓点。

2、无法进入，大概只是装饰吧。

3、涨潮和落潮自然和时间有关,每天各2次。

（皮卡秋）

GBA 游戏发售表 SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2006年12月4日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS 游戏发售表 SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2006年12月4日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年12月7日	童话枪手小红帽	KONAMI	PUZ
2006年12月7日	口袋棒球9	KONAMI	SPG
2006年12月7日	麻将格斗俱乐部 WIFI版	KONAMI	TAB
2006年12月14日	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	ARPG
2006年12月14日	银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉争夺战	BANDAINAMCO	AVG
2006年12月14日	火影忍者 忍列传	TAKARA TOMY	FTG
2006年12月14日	噗呦噗呦15周年纪念版	SEGA	PUZ
2006年12月14日	流星的洛克人	CAPCOM	RPG
2006年12月14日	陆行鸟与魔法画册	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月14日	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月28日	横山光辉 三国志	ASNetworks	SLG
2006年12月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2007年2月1日	牧场物语 你与育成岛	MMV	SLG
2006年12月	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年12月	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年1月18日	茶犬的房间2	MTO	SLG
2007年1月18日	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年2月	死亡笔记	KONAMI	AVG
2007年2月	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年3月29日	灼眼的夏娜DS	MEDIA WORKS	AVG
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
2007年	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
2007年	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2007年	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2007年	炸弹人故事DS	HUDSON	RPG
2007年	家庭教师 REBORN 彭格雷狂欢节	TAKARATOMY	AVG

2007年	多啦A梦 野比的新魔界大冒险	SEGA	ACT
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	愿望之间 天使的记忆	任天堂	AVG
2007年	KERORO军曹 演习啦！全员集合PART2	BANDAINAMCO	ETC
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
未定	神奇世界	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年12月4日

2006年12月5日	彩虹6号	UBI	FPS
2006年12月5日	兄弟连 D-DAY	UBI	FPS
2006年12月7日	麻将格斗俱乐部 全国对战版	KONAMI	TAB
2006年12月7日	捉猴 PIPO猴射线	SCE	ACT
2006年12月7日	啪啦啪啦啪	SCE	RAG
2006年12月14日	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年12月14日	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年12月14日	大战略P2	TAITO	SLG
2006年12月21日	世界传说 光辉神话	BANDAINAMCO	RPG
2006年12月21日	KANON	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	痕	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2006年	狂野历险XF	SCE	RPG
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年1月18日	巫术3 霸王的系谱	STAR FISH	RPG
2007年1月	沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月	兵蜂P	KONAMI	STG
2007年2月22日	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
2007年	NEW彩虹岛	MMV	ACT
未定	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

国产掌机三度冲击

——One Station后续产品MD MAX重现江湖

大家还记得之前小枫为大家介绍的由广东京士敦电子有限公司开发的One Station系列产品。作为国产掌机的代表，One Station共推出了两代产品并且都取得了不错的成绩。如今，一款专门对应MD游戏的专用机MD MAX，作为One Station系列的第三代产品再次跟广大玩家见面了。编辑部在第一时间收到了由厂商寄来的样机，现在就由小枫带大家来了解一下，这台全新的国产掌机到底能带给我们怎样的惊喜。



更加时尚的外形 超气魄的宽屏LCD显示屏

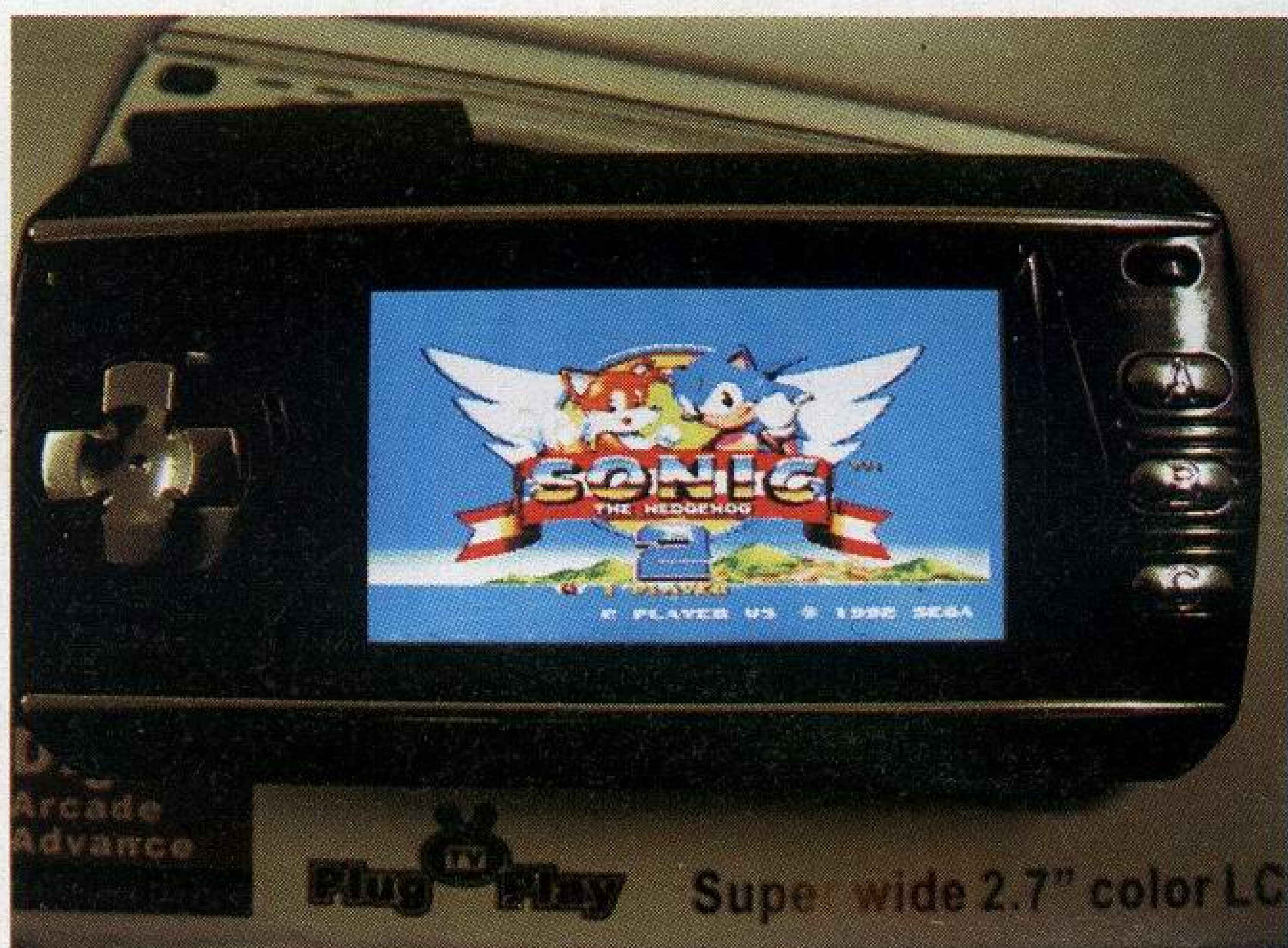
把MD MAX拿在手中，外形的改变所带来的冲击是最大的。MD MAX一改之前系列产品给人一种低档电子产品的感觉。更加细致时尚的外壳设计使产品在玩家的眼前一亮，机体拿在手中的舒适度也比之前的两代One Station好上一些。屏幕中央2.7英寸的宽屏彩色LCD显示屏是最大的亮点。比较遗憾的是，虽然屏幕的色彩以及相应速度上依然保持了不错的素质，但点阵距离较之前的屏幕似乎有些差距。一些游戏的字体在老的One Station上可以很好的表现出来，但在MD MAX上却因为屏幕精细度不够的关系而显得有些模糊。不过，这基本不会影响到游戏的进行。

按键及功能键的安置

在经历了One Station 1代比较失败的十字键后，这次的MD MAX也采用了与One Station 2代类似的十字键设计，并且手感和灵敏度都非常的不错。而右侧功能键的安排就有些蹩足了。为了照顾主机的宽屏显示器和娇小的体机，所以屏幕右侧为功能键留下的位置变得十分狭窄，A、B、C三个功能键竖着并排拥挤在屏幕的一侧，无论是美观程度还是按键的舒适度都不是很理想，尤其是熟悉了MD主机手柄的老玩家一定会感到十分不适，这还需要玩家自己慢慢去适应。其它的AV输入、音量调节、主机开关以及RESTART键都跟它的前代产品没有太大的变化，如果玩过以前的One Station应该可以很快上手。尤其要赞一下MD MAX的喇叭，比之前有了显著的提高，优秀的音质对于MD这些16位的游戏也很重要。

总结

作为One Station系列产品中的MD游戏专用机，MD MAX利用MD专用卡带较小的特点大幅强化了主机的外形设计。随着MD游戏烧录系列的推出，制作自己喜欢的MD游戏合集以及在手掌中体验高素质家用机游戏的梦想也可以随之实现，尤其还可以将主机通过专用线插在电视上玩，享受大屏幕的乐趣。但是MD MAX在一些细节方面依然存在着明显的缺陷，例如取消了One Station 2代的充电电池（后续将会推出），宽屏显示器会把游戏强制拉长等。但是对于这样一款仅售价200多元的掌机我们还能有怎样高的要求呢？至少它是一直在进步，这就足够了，让我们一起期待国产掌机在今后能有更好的表现吧！



文、责/岚枫

最新发售

MD MAX™

Digital MD System

MD MAX 16位高清游戏掌机，解析度为480X234时尚宽屏[16:9]，除了支持掌上游戏，更拥有电视游戏功能。



16位 高清游戏掌机

完全兼容SEGA MD-2系统

建议零售价：288元

新发售，赠送MD MDX专用液晶保护膜



MD-270-1 黑 魔



MD-270-2 白 仙



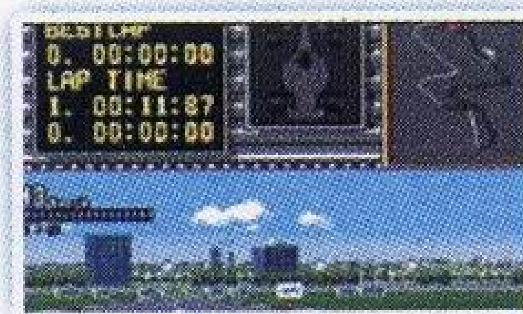
MD-270-3 蓝 狐

www.kst1388.com

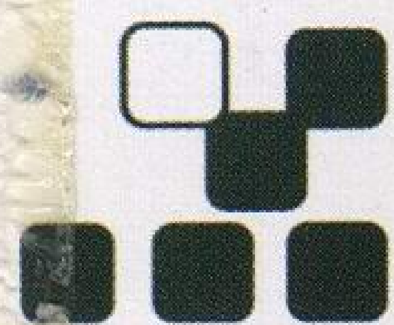
诚招经销商，请登陆本公司网址或致电咨询800全国免费电话：800 7165 267

移动电话：(0)137 1146 9719 李先生









O.S. One Station® 高清游戏掌机 Digital Crystal Panel

3000个游戏！高清我最炫！

除自主开发游戏和学习软件，更兼容FC.MD近3000个游戏，其他平台游戏将陆续兼容。



One Station高清游戏掌机（OS），全数码运行模式，高清晰、高背光、大屏幕，兼容多种热门游戏平台。目前可支持任天堂FC和世嘉MD平台的近3000个经典热门游戏，未来将陆续兼容其他平台的游戏。

郑 重 声 明

目前国内市面上发现少量MD MAX和One Station高清游戏掌机硬纸盒同类产品包装，此类为根据国外制式不同而设计之出口产品，不一定符合国内制式标准。对此类产品，本公司一律不予提供售后服务。本公司目前已密切配合有关部门打击此类走私产品，请广大消费者购买时认准 kensington 商标，谨防受骗。

TOYS 酷玩意

2007年1月号Vol.10

圣诞上市

定价：9.80元

圣衣神话三巨头集结

永恒的英雄—雷锋

随刊附赠





07年精美台历

口袋妖怪鲁卡里奥纸模

观星者敢达\年底敢达上市情报汇集！

幽灵骑士全面飙驰！

三一二号机\飞跃巅峰\勇者王！

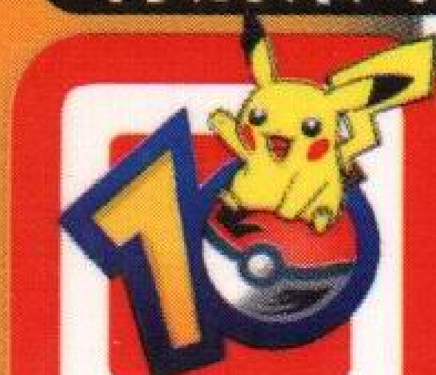
潜水员COPPERHEAD-18！

MG水陆两用MS大比拼！

死亡游戏李小龙12寸可动

RAH综述

特别策划



口袋妖怪十周年